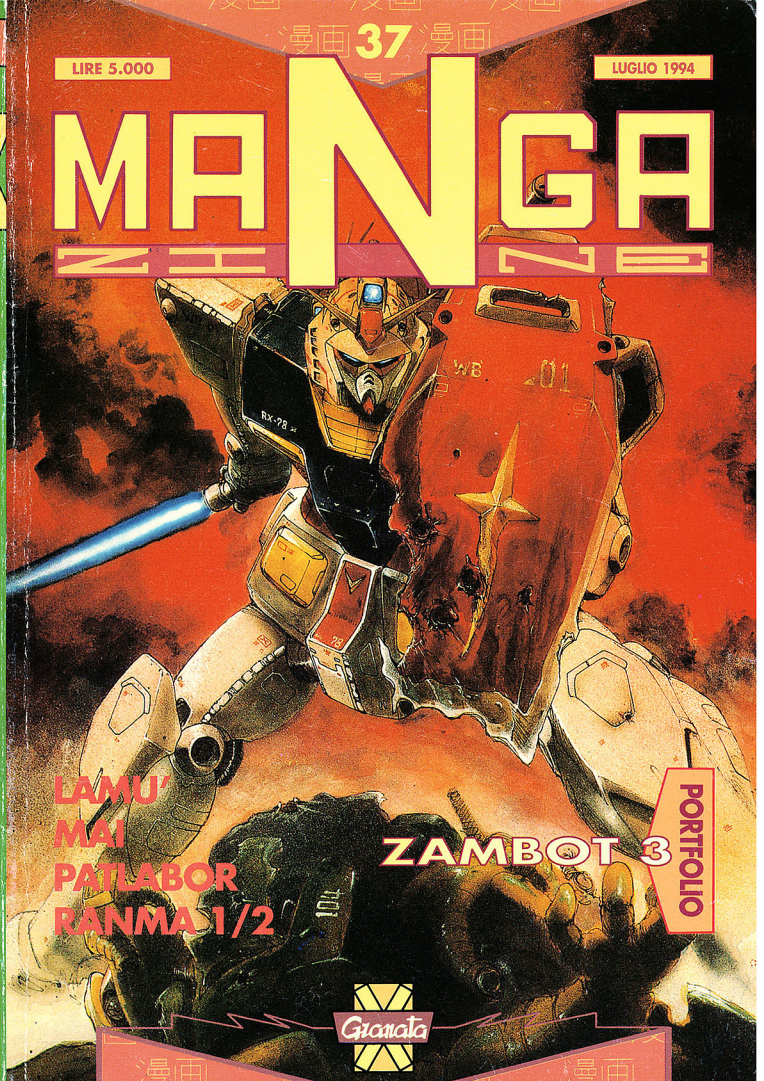
37

LIRE 5.000

LUGLIO 1994

MANGA ZINE



LAMU'
MAI
PATLABOR
RANMA 1/2

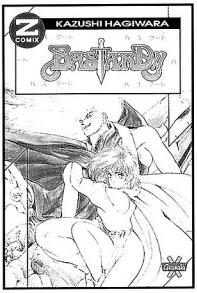
ZAMBOT 3

PORTFOLIO

Granata

GRANATA PRESS

Z COMIX



È in edicola il numero 37 di **Z COMIX,** con le magiche gesta di **BASTARD!!.** 128 pagine, lire 5.000.

Z STAR

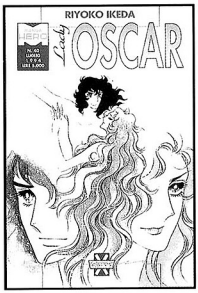
Continua, su **Z-STAR** n° 31, **SANCTUARY,** l'avvincente saga fanta-politica realizzata da Fumimura & Ikegami. 96 pagine, lire 4.000.

1

ZERO, LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE, SI RINNOVA! IN UN NUMERO IN CUI VIENE PUBBLICATA LA MITICA STORIA GIOVANILE DI **KENSHIRO** TROVERETE UNA NUOVA IMPOSTAZIONE REDAZIONALE!!
80 PAGG., b/n e colore 6.000 LIRE.
ORA IN EDICOLA!

Granata

MANGA HERO



Dedicato ai fan di **RIYOKO IKEDA**, a grande richiesta, su **MANGA HERO** n°40, **LADY OSCAR!**
96 pagine, lire 5.000.

MANGA ALBUM

Solo **Hayao Miyazaki** poteva dar vita all'incredibile avventura di Nausicaä; il n° 13 di **MANGA ALBUM** è in edicola.
48 pagine, formato 21x28, lire 5.000.

MANGA MAGAZINE

TRENTASETTE

ANNO IV NUMERO 37 LUGLIO 1994

SOMMARIO

Magazine	pag.	4
Portfolio: Zambot 3	pag.	11
Portfolio: La storia di Gundam RX-78	pag.	17
LAMU'	pag.	19
Solomanga	pag.	39
PATLABOR	pag.	41
Anime Kit	pag.	73
RANMA 1/2	pag.	75
MAI	pag.	97

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redazione: ANDREA ACCARDI, CLAUDIA CANGINI, IRENE CANTONI, GIANCARLO CARLOTTI, DAVIDE CASTELLAZZI, FEDERICO COLPI, GLORIA CORICA, FRANCESCO DI SANZO, SABURO, SIMONETTA SCALA - Segreteria di redazione: NIVES AIUOLA, ANNA MARANI. Hanno collaborato: OMAR BUONO, CIRO SAPONE E GRUPPO ZERO.

CREDITS

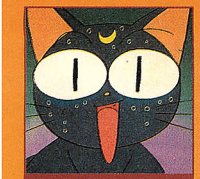
LAMU' © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc. Adattamento: Claudia Cangini.
PATLABOR © by Masami Yuki/Shogakukan Inc./Viz Communications Inc.
Adattamento: Claudia Cangini.
RANMA 1/2 © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
Edizione italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Rieko Fukuda e Fabrizio Magri (giapponese), Monica Garuti (inglese).
Lettering: Claudia Cangini.
Copertina: Gundam, © 1979 Sotsu Agency.
Quando non indicato © per le immagini degli aventi diritto.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Litosei, via Bellini 22/4, Rastignano (BO). Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 47
40122 BOLOGNA
telefono 051/237737 (r.a.) - fax 051/226895
servizio ordinazioni 051/370232

Avete tra le mani un numero più smilzo di ***Mangazine****; si sono perse per strada 16 pagine che contiamo di ritrovare tra qualche mese. Mi sono anche chiesto se allegare a questo 37 una lente d'ingrandimento, visto che, per non penalizzare quella che è diventata la più completa e prestigiosa rivista in Occidente sulle fantasie nipponiche, abbiamo cercato di incastrare a corpo 8 più contenuti possibili in questo spazio ridotto. C'eravamo accorti che esisteva uno squilibrio tra il prestigio formale di* ***Mangazine*** *e l'appiattimento alla formula 'giornalino' delle nostre altre testate; per questo da mesi stiamo cercando di rimpolpare sostanziosamente l'apparato redazionale di* Bastard!!*, imperniato sul fantasy, abbiamo trasformato "Manga Compact", con l'avvento di* Maison Ikkoku*, anche in una rivista sulla quotidianità nipponica… e in questi giorni avete ritrovato in edicola "Zero", il più ambizioso tentativo editoriale riferito al Giappone che si sia mai tentato lontano da Tokyo. Imperdibile, anche perché vi compare la famosissima storia inedita di Ken. Ogni mese le nostre testate vi forniscono 80 pagine di news, recensioni, curiosità, approfondimenti sul Sol Levante. Perdonate* ***Mangazine*** *se tira il fiato per un po'.*

Luigi Bernardi



POSTA

VENDO/SCAMBIO

Vendo film d'animazione, in italiano e giapponese, e i seguenti modellini dei Cavalieri: Nettuno, Sirya, Cavallo del mare, Mizam, Andromeda la notte, Phoenix la luce, Acquario, Virgo, Capricorno, Gemelli, Orio e Sagitter; in più Pegasus, Crystal, Andromeda, Sirio, Phoenix della prima serie.

Marco Caruso
Via Malta 39
93100 Caltanissetta
Tel.: 0934/552593

Vendo i libri Verso il pianeta segreto e La flotta della regina Raflesia *della serie* Capitan Harlock, *a L. 15.000. Una vera chicca per i collezionisti! Aggiungere L. 300 al francobollo per il fermo.*

Mc Loud
C.I. 28481274
Fermo Posta Margherа Centro (VE)

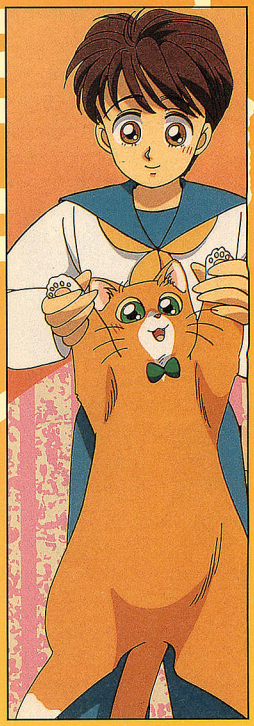
Vendo molti volumetti giapponesi come Video Girl Ai, Bastard!!, *ecc., fumetti (manga in italiano), poster (anche in 3D), libriccini e molte altre cose. Contattatemi per la lista o anche solo per amicizia. Annuncio sempre valido, prezzi modici e risposta assicurata.*

Paola Balocco
Via S.G. Battista 19/8
17021 Alassio (SV)

Vendo lettore di videodischi Pioneer, PAL/NTSC, sistema professionale, collegabile a monitor, perso-

LE SCUSE DEL MESE

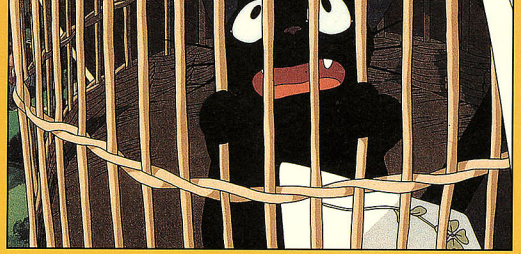
La posta del mese è incentrata su un paio di scuse doverose. ***Omar Buono****, tanto spesso comparso su queste pagine da meritarsi un inserimento transitorio nel nostro parco collaboratori (vedi pagina 3), mi ha mandato un fax (inquietantemente targato 'Fincentro' – l'ombra del Grande Fratello si spande su Firenze?) dove smentisce quanto avevamo pubblicato su* ***Mangazine*** *35:* «Apprendo, con grande meraviglia, di averLe inviato un fax per implorare la grazia e fare pubblica ammenda, al punto da spingere il suo nobile animo a interrogarsi, coscienziosamente, sull'opportunità di puntualizzare il Suo punto di vista in modo traumatico per la mia persona. Come avrà capito, io di fax non ne ho spediti nel modo più assoluto! A questo punto sono curioso di sapere cosa ci fosse scritto in quel 'falso d'autore', anche nel tentativo di individuarne la provenienza. Potrebbe inviarmene una copia al più presto?». *Mi devo evidentemente scusare per l'incidente occorso e spiego l'arcano: il secondo fax che ho ricevuto era firmato 'Il buontempone' e l'errore è incorso nel momento in cui il mittente del suddetto messaggio (****Bruno Mercurio di Napoli****, come ha accertato la mia polizia privata) ha equivocato la frase comparsa su* ***Mangazine*** *33 a pagina 4 pensando che fosse rivolta a lui e quindi mi ha spedito un facsimile di scuse. Ho recuperato il corpo del reato in questione e te lo spedisco immantinente, se ancora lo ritieni necessario. Segnalo agli altri lettori la proposta che Omar avanza nella restante parte della lettera:* «La invito a considerare la possibilità di un incontro tra gli autori della lettera 'contumeliosa' (il sottoscritto e il, da Lei, trascurato Marco Biondi), Lei e chi altro di Suo gradimento, al fine di arrivare alla stesura di un documento definitivo (penso a un'intervista o a un dibattito) che possa far luce sul rapporto tra la Granata Press e quella frangia 'purista' della popolazione Japan-fan». *Proposta accettata, Omar, e allargata a chiunque fosse interessato tra organizzazioni, addetti ai lavori, ecc., anche se spero si tratti più di stilare una piattaforma programmatica per la creazione di un vero movimento jappo che non della richiesta di un autodafé della Granata. Avrai notato che siamo riusciti sostanzialmente a migliorare qualità di carta e stampa e che fenomeni come serie interrotte e simili sono relegati ormai alla preistoria nostra e del manga in Italia, quando ancora non possedevamo la disponibilità finanziaria e la maturità editoriale per metterci in proprio rispetto alle versioni americane. Da qualche tempo, come dimostrano la riproposizione integrale di Spriggan o l'edizione di* Maison Ikkoku, *del quale gli americani hanno cassato inspiegabilmente una buona metà degli episodi, il nostro impegno presente e futuro è l'assoluta fedeltà filologica. Perciò troviamoci per parlare di cosa si può fare per affermare un forte movimento di nippo-fan; delego a Omar, a Marco e a chi altri fosse interessato la responsabilità di muovere i primi passi (scusate, ma qui alla Granata stiamo già lavorando sedici ore al giorno!). Pongo un'unica pregiudiziale: qualsiasi iniziativa si voglia intraprendere non deve assolutamente fare capo a una sola realtà o casa editrice perché, come visto anche recentemente, è troppo facile spacciare iniziative autopromozionali come campagne a favore degli anime o dei manga. Personalmente mi vergognerei non poco se dovessi dare vita a una Granata-*



petizione; anche l'opportunismo ha i suoi limiti.
M'è stato richiesto da un collaboratore della ***Star Comics*** *di dare una pubblica precisazione a un passaggio compreso nelle news del numero 35: ebbene, quando si parlava di «incidenti editoriali» che hanno coinvolto* Gundam F-91 *e* 0080 *in Italia, sarebbe stato senza dubbio più corretto specificare a chiare lettere che ci si riferiva innanzitutto all'edizione pirata di* F-91 *comparsa su "Japan Magazine". Per come era formulata la frase l'incolpevole Star Comics pareva accomunata alla colpevolissima Eden nel reato di filibusteria. Vorrei però spiegare perché s'è fatto riferimento a «una brutta impressione» che la Sunrise si sarebbe fatta dell'Italia dopo «i vari 'incidenti' editoriali che hanno coinvolto* F-91, *0080, ecc. ecc.». *La Sunrise non ha mai fatto mistero di non approvare la pubblicazione dei suddetti* Gundam. *Sento comunque l'obbligo di ripetere con chiarezza che il termine 'incidente editoriale' in riferimento alla Star Comics non si riferiva a una eventuale pubblicazione pirata, e spero che non sia stata colta in questo senso.*

AIUTATELI!!

E concludo con un appello che, anche se non c'entra niente con manga e anime, mi sta più a cuore e spero trovi compatti i nostri lettori nell'adesione. Ci scrive, in seguito alla recente sentenza della Corte di Cassazione che autorizzava la cattura dei gatti randagi di Palermo a scopo vivisezione, ***Paola Franzoni da Rivoli (TO)****, in combutta con* ***Malefico****, che giurerei essere il suo micio:* «Abbiamo bisogno dell'aiuto di tutti per fermare un orrore di cui tutti, con la nostra indifferenza e col nostro tacito consenso, siamo responsabili. Parliamo di quell'orrore senza pari che è la vivisezione. Poveri animali immobilizzati e torturati nei modi più atroci per soddisfare la morbosa curiosità di schifosissimi 'ricercatori' (ben consci, fra l'altro, del dolore che infliggono alle loro vittime), che attraverso mostruosi esperimenti cercano la scoperta miracolosa che li faccia diventare miliardari. Sappiate che non vengono risparmiati neanche i cuccioli. Aiutateci a dire basta a questa vergogna! Non c'è bisogno di essere 'animalisti' per opporsi a tanta mostruosa crudeltà». *Perciò anch'io vi invito a sommergere di fax l'onorevole Alfredo Biondi, Ministro di Grazia e Giustizia, 06/6869248. Il testo indicato dalla Lega Antivivisezione è il seguente:* «Chiedo di intervenire contro la sentenza della Corte di Cassazione autorizzante l'illecita cattura di gatti randagi per illecita vivisezione». *Scrivete anche al Presidente della Repubblica Oscar Luigi Scalfaro, c/o Quirinale, 00187 Roma, facendo precedere in questo caso il testo precedente dalla formula:* «Nella sua qualità di Presidente del C.S.M....». *Mi raccomando!*



POSTA

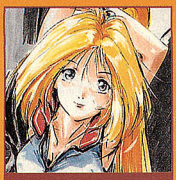
nal computer e altre periferiche. Due anni di vita.
Mario
Tel.: 06/3011630
(solo ore serali e solo zona Roma)

Vendo vari film e OAV.
Romolo Madeo
Via I. Silone 12
01039 Vignanello (VT)
Tel.: 0761/755000

A tutti gli appassionati di film e OAV, ho parecchie novità.
Yoon
Tel.: 035/57238 (ore pomeridiane)

Vendo alcuni dei manga erotici in giapponese dei Cavalieri dello Zodiaco *(sono più di 100 pagine) e altro svariato materiale sempre sui* CdZ *e non. Inoltre scambio o vendo diverse video a L. 15.000 l'uno più spese di spedizione. Se volete corrispondere con un'amante dei* CdZ, KOR, Lamù, Ranma 1/2, Lady Oscar *e molti altri, sono sempre qui! Anche se non metto il mio vero nome la posta mi arriva!*
Hilda di Polaris
Via Martiri Sfriso 15/22
33077 Sacile (PN)

Vendo colonne sonore originali di anime giapponesi. Qualche titolo: Mazinga Z, Akira, Compiler, Leda, Ken, Saint Seiya, Macross, Yamato, Lodoss War.
Andrea Marinelli
Via G. Boccaccio 32
61032 Fano (PS)



NEWS

GLI OAV DEL MESE

***MAMONO HANTA YO-KO**, vol. 5*
(Yoko, la cacciatrice di mostri)
1 luglio, Toho, 45', Madhouse

***SHINSEIKI GPX SAIBA FOMYURA ZERO**, vol. 3*
(Cyber Formula Zero, Grand Prix del nuovo secolo)
1 luglio, VAP, 30', Sunrise

KOJI NANJO'S BRONZE
6 luglio, Shueisha/Youmex, 35', Madhouse

***DOKYUSEI**, vol. 1*
(Compagni di classe)
8 luglio, Pink Pineapple, 30', Triple X

***MAPPS**, vol. 1*
8 luglio, KSS, 30', TMS

***REIREI**, vol. 1*
8 luglio, Pink Pineapple, 30', Aubec

MAGICAL TWILIGHT
8 luglio, Pink Pineapple, 30', AIC

GINGA EIYU DENSETSU II
(La leggenda degli eroi della galassia)
20 luglio, Kitty Ent., 32 episodi, 30' cadauno, Kitty Film (vendita per corrispondenza)

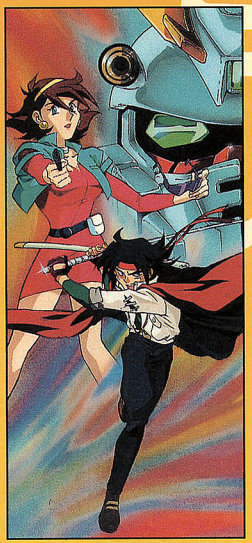
UCHU NON KISHI TEKKAMAN BUREDO II
(Tekkaman Blade II, il cavaliere dello spazio)

NEWS DAL GIAPPONE
di Federico Colpi

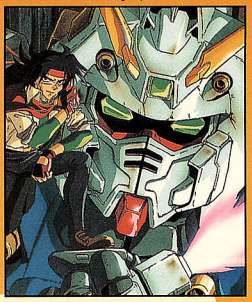
Il mercato giapponese sembra andare a 'ondate' bimestrali, così, se il mese scorso erano ben poche le novità che avevamo da offrirvi, questo mese forse non basterà lo spazio per farci stare tutte le cose che dobbiamo scrivere e le magnifiche foto che vogliamo farvi vedere. Cominciamo subito, allora!!

GUNDAM-CHIAMA-NAGAI

Lo ammettiamo, *G-Gundam* alla presentazione non ci aveva entusiasmato; ma se cerchiamo di dimenticarci quel nome di 'Gundam' e tutto ciò che esso ha implicato sinora (vicende mature, battaglie negli spazi siderali, drammi psicologici...) è proprio una bella serie da vedere con lo stesso spirito con cui da bambini guardavamo i robottoni alla Mazinga & Co.! Il regista Yasuhiro Imagawa ha rilasciato dichiarazioni molto importanti ad "Animage": secondo il suo parere, che noi condividiamo appieno, dopo il successo del primo *Gundam* gli sceneggiatori di storie robotiche hanno mostrato una propensione tanto maniacale verso il realismo e l'approfondimento psicologico da snaturare il senso di ciò che gli anime dovrebbero essere, e



G Gundam © 1994 Sotsu Agency-Sunrise-TV Asahi



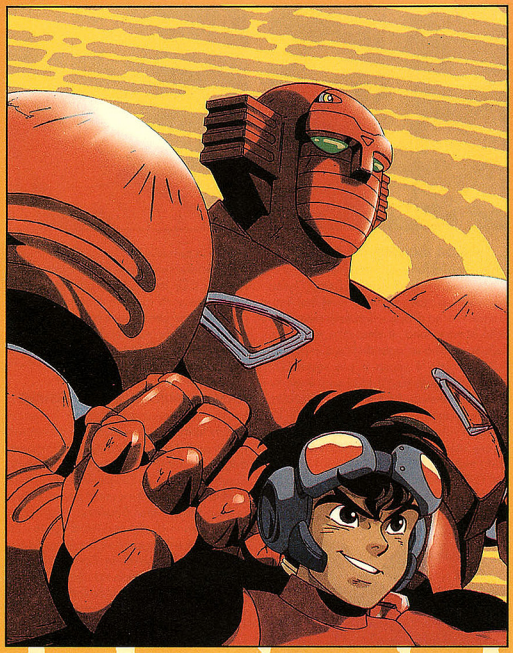
G Gundam © 1994 Sotsu Agency-Sunrise-TV Asahi

cioè, sostanzialmente, uno spettacolo divertente e appassionante. Il fenomeno è diventato ancor più evidente con la nascita degli OAV, ossia produzioni che troppo spesso gli autori hanno inteso come spazio per sperimentare liberamente progetti di gusto personale senza pensare alle esigenze del pubblico. Oggi però è giunto il tempo di tornare alle radici dei cartoni robotici, e *Giant Robot* prima, *G-Gundam* sono la prova di ciò! E allora, Toei, cosa aspetti a dar spazio ai revival di Nagai!

RED BARON FIGHTS!

E, a proposito di ritorno alle radici, *Red Baron*, redivivo grazie alla TMS, è un ulteriore esempio di questa ondata nostalgica di vecchi eroi. Dopo avervene accennato qualche mese fa, torniamo a raccontarvi la trama in modo più approfondito: nel prossimo futuro sono stati elaborati giganteschi robot di oltre 20 metri che si confrontano in incontri di lotta. Il campione è Red Baron, il possente robot del giovane Ken, che si basa su un sistema detto Cybernetic Feedback Control System ideato dalla bella Shoko Saeba. Questo sistema, esattamente come i giochi virtuali di oggi, permette al robot di riprodurre tutti i movimenti del pilota. Ad attendere Ken non ci sono però solo combattimenti con gli avversari del uso Red Baron, ma anche contro Kaiser, misterioso individuo che cerca di impossessarsi del gigante vermiglio... Dunque, per la prima volta il tema della realtà virtuale entra prepotentemente in un anime; chissà se questo Red Baron non nasconda però qualche intenzione più profonda dei suoi produttori. Non dimentichiamoci infatti che la TMS è proprietà della Sega, ditta leader nella realizzazione di arcade-game quali quel *Dragon Ball Z Virtual Fight* di cui vi abbiamo parlato in occasione del Jump Festival, nel quale si potevano far muovere sullo schermo Goku & C. proprio come Ken fa con Red Baron.

Red Baron © 1994 TMS



E se sotto sotto ci fosse l'intenzione di presentare in tempi brevi un gioco ancor più elaborato con protagonista Red Baron? Uhm, sento già che passerò la calda estate di Tokyo in sala giochi...

E PER STARE IN TEMA...

Le news di oggi procedono per associazione di idee, e così andiamo a presentarvi un'altra 'metal-fighter', come lo sono d'altronde *Red Baron* e *G-Gundam*, dall'aspetto però molto più avvenente. *Metal Fighter Miku* è infatti il nome di una serie televisiva in 13 episodi (in origine doveva essere un OAV) dedicata a un gruppo di giovani lottatrici di catch che combattono usando una potente bio-armatura. Il gruppo, detto TWP (Tokyo Women Pro-Wrestling) è composto dalla bella Miku, che combatte per cercare di diventare come il suo idolo, Aquamarin; dalla stizzosa Sayka, che però sotto sotto nasconde un cuore d'oro; dalla rude Ginko, ex leader di un gruppo di teppiste; e da Nana, la 'mente' del gruppo. Le belle guerriere combattono giorno dopo giorno sul ring contro avversarie sempre più forti: arriveranno alla fine di fronte alla potentissima Aquamarin? La produzione è del J.C. Staff per la Victor.

STREET FIGHTER RICOMINCIA DA HOLLYWOOD...

Street Fighter II, dopo aver fatto faville nelle sale giochi e sulle console di casa vostra, si sta preannunciando come l'evento cinematografico dell'anno: ad agosto arriverà ai cinema Toei la pellicola animata, oltre un'ora e mezza di film diretto dal veterano Gisaburo Sugii; il progetto internazionale di riduzione in manga, che sarà curato per il Giappone dalla Tokuma e per gli USA dalla Viz, sarà affidato alla penna del mai troppo lodato Masaomi Kanzaki, il magnifico autore di *Xenon*. Prestissimo altre novità. (Per esempio, è in pre-produzione il lungometraggio dal vivo made in Hollywood, con Joan Chen e Jean Claude Van Damme.)

NEWS

21 luglio, King Records, 30', Tatsunoko

***FINAL FANTASY**, vol. 4*
21 luglio, NTT/Denon, 30', Madhouse

***VOTOMS 2**, vol. 3*
21 luglio, Movic, 30', Sunrise

***I.LY.A. - ZEIRAM, THE ANIMATION**, vol. 2*
21 luglio, Bandai Visual, 25', Ashi

***HAO TAIKEI RYUNAITO** vol. 1*
(Ryu Knights, la stirpe dei dominatori)
21 luglio, Bandai Visual, 100', Sunrise

***GUARDLESS**, vol. 2*
22 luglio, Shueisha/Victor, 30', Producion I.G.

***BOKU NO CHIKYU O MAMOTTE**, vol. 5*
(Proteggete la mia Terra!)
22 luglio, Victor, 30', Production I.G.

***THE HAKKENDEN II**, vol. 5*
25 luglio, Pioneer LDC, 30', AIC

***YUGENGAISHA**, vol. 00*
(Mostri e Apparizioni Srl)
25 luglio, Pioneer LDC, 30', AIC

***JOJO NO KIMYONA BOKEN**, vol. 3*
(Le bizzarre avventure di Jojo)
fine luglio, Shueisha/Pony Canyon, 40', APPP

NEWS

VIDEO IN ITALIA
a cura di D. Castellazzi

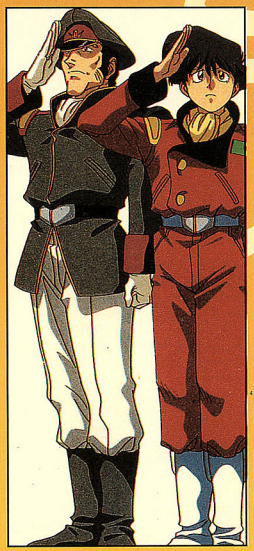
BALDIOS
Yamato Video
112', lire 39.900

Realizzato unendo spezzoni della serie tv (da noi vista anni fa) e sequenze appositamente disegnate, il film sfrutta un tema classico della fantascienza: l'invasione della Terra da parte di alieni che hanno dovuto lasciare il proprio pianeta contaminato. Ci si aspetterebbe un continuo succedersi di combattimenti ma il soggettista Akiyoshi Sakai e il regista Kazuyuki Hirokawa puntano invece su una storia più riflessiva e dai risvolti umani. L'animazione risente della povertà della serie, che non ha la stessa fluidità degli spezzoni aggiuntivi. Il maggior pregio del film sta nel colpo di scena finale (che non rivelo) e in una conclusione molto lontana da un facile happy end.

Tylor © 1994 Taylor Project

... E TYLOR RICOMINCIA DA NOVE

Tanti sono difatti gli appuntamenti che attendono *L'irresponsabile Capitan Taylor* (o 'Tyler', si trovano tutt'e due) nel suo grande ritorno. Dopo il successo televisivo dello scorso anno, il simpatico marinaio dello spazio ha un'agenda fitta d'impegni: il 25 maggio è uscito il suo sesto CD, intitolato *Unputempu*; il 1° giugno è uscito in video *Memorial Edition*, una raccolta delle immagini più belle della serie; il 1° luglio un video che raccoglie dati, informazioni e interviste allo staff che sta realizzando la nuova edizione in OAV; il 15 il CD dell'OAV medesimo; il 1° agosto sarà la volta di un video di music-clip; a fine agosto ci sarà la prima visione ufficiale del video; il 21 settembre uscirà l'intera colonna sonora in CD; infine, il 1° ottobre e il 1° novembre sarà la volta (finalmente!) dei due episodi che compongono l'OAV. I produttori si dicono sicuri di riuscire a far scompisciare il pubblico dalle risate: non attendiamo altro!



Tylor © 1994 Taylor Project

Street Fighter II © Capcom

RANMA, MIKAMI E *BAU* ASSIEME!

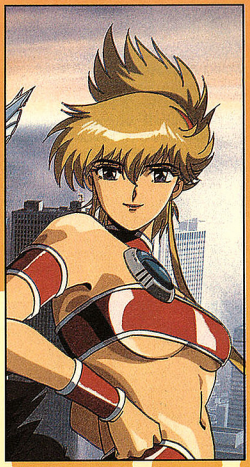
La Toei ha spiazzato tutti gli avversari annunciando per il consueto 'anime-festival' estivo un tris davvero nuovo: tre lungometraggi originali dedicati a *GS Mikami*, *Ranma 1/2* e *Bau*! È la prima volta in tanti anni che la produttrice mette per un attimo in disparte gli eroi Shueisha, d'altronde già protagonisti del festival d'aprile con *Slam Dunk* e *Dragon Ball Z*, per dedicarsi solo a quelli Shogakukan. Da parte nostra, ci dispiace solo che non sia stato trovato un po' di spazio anche per *Patlabor*, almeno per festeggiare la recente conclusione del manga (in Giappone!) dopo sei anni che ci ha fatto compagnia!

NOTIZIE IN BREVE

Visto lo spazio ridotto, andiamo poi avanti con brevi flash: *Sailormoon*, *Lamù* e *Lodoss* sono tornati in edizione PC Engine Super CD-Rom2 la prima e Mega CD gli altri due; è confermata la partenza degli OAV di *Macross Plus* in estate, la serie tv (52 episodi) in autunno, il film cinematografico e il film dal vivo nel 1995; il nuovo film di Disney, *Lion King*, è, aldilà d'ogni dubbio, una copia di *Janguru taitei* (o *Kimba il leone bianco*) di Tezuka, anche se ciò non toglie che la qualità delle animazioni e, soprattutto, dei fondali sia stupefacente; la London Symphony Orchestra ha realizzato un CD con versioni sinfoniche delle sigle di *Candy Candy*, *Sally la maga*, *Ultraman*, *Kamen Rider* e vari altri, ma al momento il CD è disponibile solo in Giappone; la Dynamic ha annunciato il prossimo arrivo in Italia di tutti i suoi OAV realizzati con la Denon, nonché di *Violence Jack* e di *Hanappe Bazooka*; Pioneer LDC ha presentato il quarto titolo del suo nuovo poker

Mapps © 1994 Hasegawa/Gakken-TMS-KSS

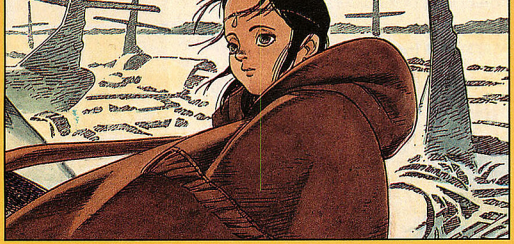
di serie in OAV, *Yugen kaisha*, termine che significa sia "Società a responsabilità limitata", ma anche "Società mostri, apparizioni e fantasmi". Racconta le vicende di un'agenzia dell'occulto e partirà ad agosto; da fine marzo, Sunrise è stata acquisita dalla Bandai; il secondo box di *Tiger Mask*, quello di *Arrivano i Superboys!* e quello di *Orange Road* sono le più rilevanti novità in LD; la KSS, dopo *Mars*, presto in Italia, prosegue il filone 'design classico' iniziato da *Giant Robot* con *Mapps*, serie fantascientifica in quattro volumi con protagonisti dei pirati dello spazio; Kurumada ha annunciato per settembre l'inizio di un nuovo manga sul modello di *Saint Seiya* che già da ora sembra destinato alla riduzione televisiva e allo sfruttamento in complesse strategie multimediali; Mamoru Oshii, regista di *Lamù* e *Patlabor*, sta sceneggiando su "Animage" il fumetto *Serafim*, affidato per i disegni a Satoshi Kon (quello di *World Apartment Horror* con Otomo). La vicenda, che nel momento in cui scriviamo è giunta al secondo episodio, non è ancora chiara: nel ventunesimo secolo una malattia epidemica ha portato la morte su tutto il globo, e la paura di essere infettati dagli stranieri ha reso le varie nazioni tanto diffidenti dei solo vicini da scatenare sanguinose guerre di confine. La piccola Sera, assieme agli studiosi Melchiorre, Baldassarre e al cane Gaspare, si reca aldilà di una misteriosa 'Terra di confine': qual è il suo scopo?



RASSEGNE IN ITALIA

Dopo il successo di Expocartoon e della rassegna aretina (di cui si riparlerà sul prossimo numero), Granata ci riprova: La Cappella Underground organizza un ciclo di videoproiezioni di anime presso il Castello di San Giusto (autobus 24 dalla stazione), il 16 e 17 agosto prossimi, alle ore 21. Il programma prevede *Crusher Joe* (dedicato ai fan di *Gundam*...) e *Urotsukidoji 1* il sabato; *Ken il Guerriero* e l'anteprima di *Urotsukidoji 2* la domenica (e probabilmente episodi di *Ranma 1/2* in italiano!). Data la possibilità di variazioni, rivolgetevi per informazioni a La Cappella Underground, via del Crocifisso 7/A, 34121 Trieste, tel. 040/363637, fax 040/369145.

La Mediateca delle Marche, nell'ambito della manifestazione "Isole" – Lazzaretto Cinema '94, presso la Mole Vanvitelliana ad Ancona dal 6 al 10 agosto, dalle 22.30, presenta in collaborazione con Granata Press una rassegna di animazione giapponese. Le proiezioni si terranno in un videobar sul mare; sono previste importanti anteprime. Per informazioni telefonare allo 071/205403.



Seraphim © 1994 Oshii-Kon/Tokuma Shoten

NEWS

SLOW STEP 3
Yamato Serie
45', lire 29.900

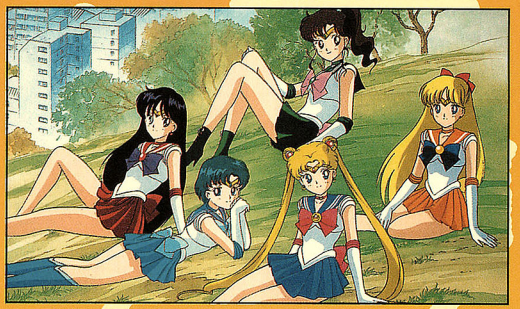
Sempre più ingarbugliate le vicende di Slow Step! Il triangolo amoroso tra Minatsu e i pugili Shu e Naoto è ormai evidente e la ragazza inizia a intuire la gravità del problema, non riuscendo a scegliere tra i due. Naoto e Shu, d'altro canto, non intendono rinunciare e si confrontano sul ring, in uno scontro il cui premio in palio è la stessa Minatsu. Una situazione già vista e vecchia come il mondo ma gestita con grande maestria. L'incerto esito del match non fa che aumentare la tensione, mentre un altro dubbio si affaccia sulla scena: Minatsu ne accetterà il verdetto? Slow Step si conferma un realistico teatrino di personaggi ben caratterizzati, una storia che diverte e trasmette emozioni, in barba a tanti serial tutta azione.

NEWS

JAPAN TOP TEN

VIDEO BEST HITS

1 *Tokyo Babilon*, 2, SME
2 *Tenchi muyo Ryooki bangaihen* (Ryooki, non capovolgere! Edizione speciale), Pioneer LDC
3 *Janguru bukku* (Il libro della giungla, edizione doppiata), Buena Vista Japan
4 *Yuyu hakusho* (Il libro bianco dei divertimenti di Yusuke, film), Toei Vidoe
5 *Banno bunka nekomusume Phase OV* (La ragazza gatto onnisciente e onnipotente), King Records
6 *Boku no chikyo o mamotte!*, 3 (Difendi la mia Terra!), Victor Entertainment
7 *Dirty Pair Flash*, 3, Vap/Bandai Visual
8 *Plastic Little*, SME
9 *Final Fantasy*, 1, NTT/Denon
10 *Bishojo senshi Seramun*, 9 (L'affascinante combattente Sailormoon), Toei Video



Sailormoon © 1992 Takehuci N./Kodansha-Toei doga

MANGA BEST HITS

1 *Yuyu hakusho*, 16 (Il libro bianco dei divertimenti di Yusuke), Shueisha
2 *Five Star Stories*, 6, Kadokawa shoten
3 *Tokyo Babylon*, 7, Shinshokan
4 *H2*, 7, Shogakukan
5 *Kido keisatsu Patoreiba*, 21 (Patlabor, la polizia meccanizzata), Shogakukan
6 *Ushio to Tora*, 18 (Ushio e Tora), Shogakukan
7 *Ranma 1/2*, 28, Shogakukan
8 *Silent Möbius*, 6, Kadokawa shoten
9 *Akachan to boku*, 7 (Io e il bambino), Hakusensha
10 *Dear Boys*, 14, Kodansha

TV BEST HITS (tra parentesi lo share)

1 *Sazaesan*, Fuji TV (23,1%)
2 *Kureyon Shinchan*, TV Asahi (21,5%)
3 *Dragon Ball Z*, Fuji TV (21,1%)
4 *Slam Dunk*, TV Asahi (19,9%)
5 *Yuyu hakusho* (Il libro bianco dei divertimenti di Yusuke), Fuji TV (17,7%)
6 *Tsuyoshi shikkari shinasai* (Comportati bene, Tsuyoshi!), Fuji TV (17%)
7 *Aoki densetzu Shuto!* (Shoot, la leggenda azzurra), Fuji TV (14,4%)
8 *Doraemon*, TV Asahi (14,3%)
9 *Marmalade Boy*, TBS (13,9%)
10 *Ken'yu densetsu Yaiba* (Yaiba, la leggenda dell'eroe della spada), Tokyo TV (12,5%)

RECENSIONE CD a cura di I. Cantoni

CAPTAIN TSUBASA NO SUBETE

Il titolo promette tutto su Tsubasa Ohzora, noto in Italia come Holly, e riesce a mantenere. La sigla iniziale, le tre finali, gli sfoghi di compagni e avversari, i commenti musicali delle partite, si ritrova di tutto in questo CD del 1986, compresi i consigli dell'allenatore Roberto in un brano parlato in cui intervengono anche altri doppiatori. E sono i doppiatori le vere star, impegnati in canzoni che sembrano rivendicare la superiorità sportiva giapponese. Non mancano composizioni ariose, che si liberano tra pianoforte e strumenti a fiato o imitazioni in stile Sud America, terra in cui il piccolo campione vorrebbe andare ad allenarsi. Un insieme di grande presa all'insegna dell'impegno, che sfocia in studiati passaggi rock.

Durata: *42 minuti circa*
Edizioni: *CBS Sony*
Musiche: *Hiroshi Utsuki*
Canzoni: *Yoko Okayo, Takayuki Takamoto, Eiko Yamada, Captain Tsubasa Ohentai*
Stereo

PORTFOLIO

ZAMBOT 3

DOSSIER

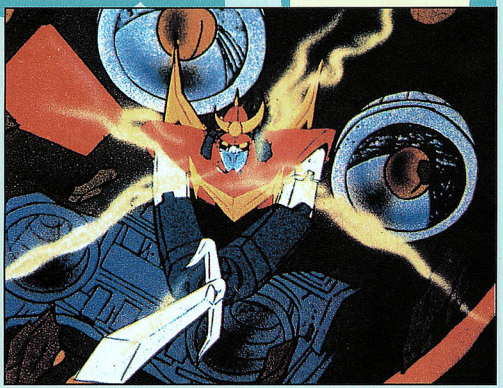
A CURA DI SABURO

QUANTE LACRIME

Solo 23 episodi, eppure una piccola serie televisiva chiamata *Zambot 3* ha saputo scioglierе i cuori di migliaia di bambini, giapponesi ma anche italiani. Ricordo ancora a distanza di molti anni quante lacrime ho versato durante quelle due ultime tragiche puntate, ascoltando le stupende note della sigla finale, anche senza capirne le parole. *Zambot 3* non era un cartone animato di robot come gli altri, c'era qualcosa che varcava il semplice 'vai e distruggi' di tante serie del tempo. *Zambot 3* non è un'opera importante solo perché ci hanno lavorato nomi illustri come Yoshiyuki Tomino (il papà di *Gundam*), Yoshikazu Yasuhiko e Yoshinori Kanada: dietro a questo lavoro si percepisce una filosofia che cambierà completamente il filone semplicista del cartone animato robotico, proiettando la propria influenza fino ai giorni nostri.

LA STORIA

La storia di *Zambot 3* ruota attorno alle gesta di una stirpe di origine extraterrestre: la famiglia dei Kami. Circa 200 anni fa gli antenati dei Kami arrivarono sulla Terra a causa della distruzione del loro pianeta (la stella Biar) da parte di Gaizok, un essere insaziabile proveniente da un pianeta remoto. Questi extraterrestri riescono in qualche modo ad adattarsi alla vita sul nostro pianeta e dopo 200 anni di convivenza con i terrestri sono perfettamente integrati nel nuovo mondo. Il loro vero passato però non viene dimenticato. Un giorno dallo spazio riappaiono Gaizok e il suo sadico generale Killer The Butcher con le loro truppe, il cui scopo è rimasto inalterato:



TITOLI DELLE PUNTATE

1) Zanbo Esu tojo *(Appare Zambo Ace)*
2) Moeru shinigami no hana *(Bruciano i fiori della morte)*
3) Zanbotto 3 shutsugen! *(Appare Zambot 3)*
4) Shuketsu! Kingu Biaru *(Il raduno! King Biar)*
5) Umi ga ikari ni somaru toki *(Quando il mare si tinge di odio)*
6) Chichi ga kaettekita hi *(Il giorno del ritorno di mio padre)*
7) Saraba! Waga tomo yo *(Addio, amico mio)*
8) Haikyo ni chikau senshi! *(Il giuramento dei guerrieri sulle rovine)*
9) Abunashi! Kingu Biaru *(Pericolo, King Biar!)*
10) Bandokku arawareru! *(Appare Bandok!)*
11) Kesshi no boha sakusen *(La tecnica dell'onda esplosiva mortale)*
12) Tanjobi no shito *(Compleanno durante il combattimento mortale)*
13) Hateshinaki tatakai no michi *(La via infinita della battaglia)*
14) Sukafu yo eien nare *(Foulard, diventa l'infinito)*
15) Umi ni kieta rosho *(Il vecchio generale spento nel mare)*
16) Ningen bakudan no kyofu *(Il terrore degli uomini-bomba)*
17) Hoshi ga kagayaku toki *(Il giorno che splendono le stelle)*
18) Aki to Kappei *(Aki e Kappei)*

DOSSIER

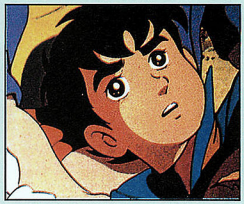
19) Asu e no dasshutsu (La fuga verso il domani)
20) Kessen zen'ya (La notte prima della battaglia decisiva)
21) Kessen! Kami famiri (La battaglia decisiva, famiglia Kami!)
22) Buccha saigo no hi (L'ultimo giorno di Butcher)
23) Moeru uchu (Lo spazio brucia)

I PERSONAGGI PRINCIPALI

Kami Kappei: *12 anni. Pilota responsabile di Zambo Ace e di Zambot 3. Sebbene sia il più giovane dei tre piloti, è anche il più efficiente per i suoi riflessi fulminei. È portato per lo sport ma non fa parte di nessun club scolastico. Ha la passione per le moto. È orgoglioso e testardo e per questo non riesce a operare in gruppo con gli altri piloti di Zambot 3. Pretende che tutti siano al suo livello e questo comporterà problemi.*

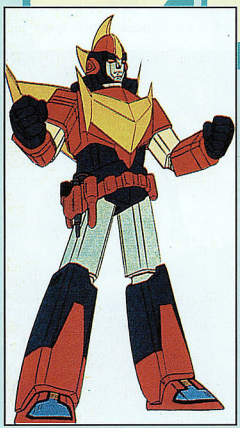
Kamie Uchuta: *15 anni. Pilota la componente centrale di Zambot 3. È forte in matematica e, se non fosse stato per la guerra, sarebbe entrato in un liceo professionale per tecnici. All'inizio si scontrava con Kappei per l'incompatibilità dei caratteri, ma alla fine lo ha accettato come leader, forse per senso di disciplina. Dirige piani di battaglia, dà consigli. La sua condizione familiare non è buona, perciò invi-*

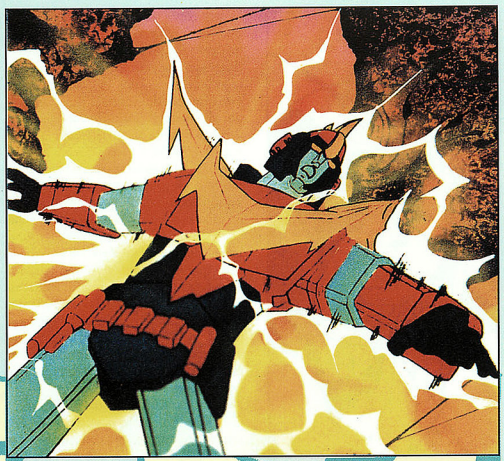
distruggere tutte le forme viventi dell'universo. Alla loro comparsa, la famiglia Kami si riunisce per prendere un'importante decisione: per evitare che anche la loro seconda patria, la Terra, venga distrutta come quella dei loro antenati, decidono di riattivare la base operativa spaziale King Biar e il robot da combattimento Zambot 3, le uniche cose rimaste loro dopo la fuga dal pianeta natio. Comincia qui la loro disperata lotta contro il nemico. Però la reazione della popolazione terrestre li lascia allibiti. I terrestri non considerano le loro gesta come un atto di salvataggio. Anzi, pensano che sia proprio per colpa della famiglia Kami se la nuova guerra ha avuto origine, tanto che concedono a Butcher che la sua gigantesca base operativa Bandok approdi sulla Terra, credendo così di sventare il pericolo di un conflitto catastrofico. Kappei (giovane pilota del robot Zambot 3) e i suoi fratelli non si scoraggiano. Con i pochi mezzi che hanno, continuano la loro lotta solitaria, sperando che i terrestri recuperino la fede in loro, poiché sanno che solo Zambot 3 ha la facoltà di salvare il pianeta. E quel giorno arriva. I terrestri si rendono conto della crudeltà di Gaizok. La famiglia Kami riacquista la loro fiducia e la battaglia riprende. Le basi terrestri di Gaizok vengono rase al suolo, dopo di che l'astronave King Biar parte per lo spazio, per affrontare direttamente il nemico mortale. Ma la strada verso la vittoria miete molte vittime tra i Kami. I due fratelli, i nonni, i genitori: a uno a uno Kappei perde la sua famiglia, fino a che scoprirà l'agghiacciante verità su Gaizok, che non è altro che un gigantesco computer, costruito per reagire ai sentimenti negativi con la facoltà di decidere se un essere abbia il diritto o meno di vivere. Ma l'eccessiva severità del metro di giudizio non può che fargli scegliere l'estinzione per tutti gli umani e umanoidi presenti nello spazio. La storia si conclude con la distruzione completa del nemico.



DIETRO LE QUINTE

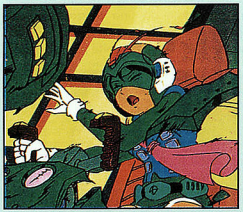
Zambot 3 fu la prima serie animata interamente realizzata in casa Nippon Sunrise, su commissione nella Nagoya Television, un'emittente televisiva locale della città di Nagoya (cittadina di 2 milioni di abitanti a metà strada tra Tokyo e Osaka). La sua realizzazione fu affidata a uno staff giovane, composto da nomi all'epoca pressoché sconosciuti, ma promettenti: alla trama lavorò il duo Yoshiyuki Tomino-Yoshinobu Suzuki, come character design fu scelto Yoshikazu Yasuhiko, mentre tra gli animatori veniva inserito il rivoluzionario Yoshinori Kanada. Tomino divenne anche il direttore generale della serie stessa; la sua particolare filosofia nei confronti del cartone animato a tema robotico si nota già in *Zambot 3*, per svilupparsi successivamente in opere come Daitarn 3 e Gundam. Ecco cosa dichiara in un'intervista dell'epoca (a cura della rivista "Manific"): «*Zambot 3* è nato su precisa richiesta della Nagoya Television, che richiedeva una breve serie televisiva animata a genere robotico, che potesse accontentare un pubblico di bambini. Era la prima commissione del genere

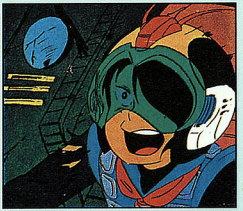




che ci arrivava da quest'emittente televisiva a carattere locale e in questo senso fu interessante, perché in realtà ci lasciarono la più ampia libertà di scelta per quanto riguardasse i contenuti e lo svolgimento della serie. Ignorando le indicazioni che ci diedero, ho pensato di ideare una storia completamente diversa rispetto a quelle che saturavano la televisione. Per prima cosa ho pensato di realizzare un anime che non fosse solo destinato a un pubblico infantile. Sfruttando l'aspetto fantascientifico di astronavi e robot ho voluto approfondire il versante melodrammatico dei personaggi. Quindi, se mi dovessero chiedere se *Zambot 3* sia o meno un cartone animato fantascientifico, io non sarei sicuro di poterlo affermare...».

Zambot 3 venne trasmesso non solo nella zona di Nagoya, ma anche a livello nazionale, dalle emittenti associate alla Asahi Television, in un orario che variava dalle 5, 30 alle 6,30 del pomeriggio, cioè nella fascia oraria destinata ai programmi per bambini. Le prime puntate ebbero un'audience talmente bassa che si stava pensando di tagliare ulteriormente la durata della serie. Poi la percentuale degli spettatori cominciò ad aumentare progressivamente, riportando l'ottimismo nel team della Sunrise. Lo stesso Tomino dice: «La fascia oraria di trasmissione era senza dubbio pessima. Che una serie animata abbia più successo alla sua ripetizione è un dato di fatto, ma allo sponsor questo non interessa. Non è gratificante neanche per le persone che ci stanno lavorando vedere che il proprio lavoro viene ignorato. Il fatto che *Zambot* non avesse indici di gradimento soddisfacenti ci ha fatto rischiare





DOSSIER

dia Kappei.

Kamie Keiko: *14 anni. Guida la componente delle gambe. Ama i cavalli e il tiro con l'arco. Oltre a godere di ottimi riflessi, ha un senso dell'autodifesa molto sviluppato. È come una mamma per gli altri due ragazzi. Disposta a sacrificare la vita per un ideale, è estremamente severa con se stessa.*

Kami Gengoro: *padre di Kappei, pescatore. Diventa il comandante del Biar I. Morirà durante i combattimenti.*

Kami Hanae: *madre di Kappei, 35 anni. All'inizio scettica sull'esistenza delle astronavi, parteciperà poi alla ricerca.*

Kami Maie: *68 anni, nonna di Kappei. Passato avventuroso per essere stata la fidanzata del vice-primo ministro giapponese Nozaki (gli salverà anche la vita). Morirà in battaglia sul King Biar.*

Kami Ichitaro: *17 anni, fratello maggiore di Kappei. È colui che conduce le operazioni del King Biar. Per salvare Kappei decide di sacrificarsi morendo in battaglia.*

Chiyokin: *cane fedele della famiglia Kami.*

Kamie Ota: *46 anni, padre di Uchuta, medico. Diventa comandante del Biar II e morirà in battaglia.*

Kamie Sumie: *43 anni, madre di Uchuta. Pensa solo al proprio benessere. Sarà causa di vergogna per Uchuta, ma alla sua*

DOSSIER

morte si ricrederà sulle proprie azioni.

Kamie Kazuyuki: *10 anni, fratello minore di Uchuta. Scappa di casa a causa della madre. Diventando un ostaggio di Gaizok sarà fonte di problemi durante le fasi di battaglia.*

Kamie Kiiro: *8 anni, sorella di Uchuta. Non si stacca un attimo da Kazuyuki, cadendo ostaggio a sua volta.*

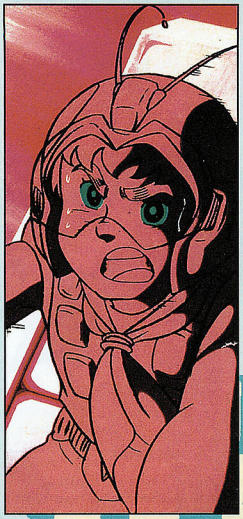
Kamikita Hisaemon: *75 anni, nonno di Keiko e più anziano tra le tre famiglie Kami. È il comandante del King Biar e riesce a percepire in anticipo quali saranno le mosse di Gaizok. Si schianterà con Maie contro la base Bandok.*

Kamikita Hisasaku: *50 anni, padre di Keiko e comandante del Biar III. Si sacrifica anche lui per salvare Kappei.*

Kamikita Yumiko: *45 anni, madre di Keiko. Riesce a reinterpretare l'uso delle varie astronavi, ma non a dimenticare la figlia che mette a repentaglio la propria vita sul Zambot.*

Kamikita Kimiko: *9 anni, sorella di Keiko. Anche lei sta sempre vicina a Kazuhiko e Kiiro.*

Shingo: *13 anni. Compagno di liti di Kappei, è abile nell'uso del coltello. All'arrivo di Gaizok sulla Terra, è convinto che la famiglia Kami sia responsabile del misfatto. Organizza anche un gruppo di spedizione per ucciderne i membri. Apprese le vere*



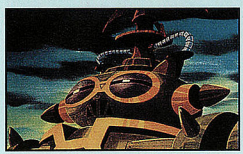
l'interruzione diverse volte».

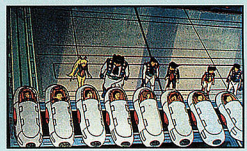
Sull'ideazione del robot, il mecha designer Ryoji Fujiwara rilascia questa divertente dichiarazione: «Quando si idea un nuovo robot, la prima cosa da fare è andare dal costruttore di giocattoli per discutere se un certo modello può vendere rispetto a un altro (siamo ancora nel 1978, ndr). Ci sono dovuto andare ben 6 volte! Io avevo pensato sommariamente a un robot composto da 3 parti agganciabili, ma non avevo ancora un'idea precisa della sua forma, finché Tomino non mi suggerì una falce di luna come simbolo. Ho strutturato il robot sotto questo punto di vista, ma spettò a Yoshikazu Yasuhiko il magico tocco finale. Era comunque l'atmosfera eccitante che aleggiava nello studio che rendeva tutto il lavoro più facile...».

Yoshinori Kanada fu senza dubbio un personaggio importante nella produzione di *Zambot 3*, perché gli conferì un ulteriore tocco di drammaticità. Kanada, il cui incontro con Tomino avvenne proprio con questa serie, è conosciuto per il suo stile deformato. Gli fu affidata per intero la definizione delle scene della 5° puntata, ma alla Sunrise rimasero sconvolti da quello che videro: colli deformati, figure dilatate allo spasimo, e l'apparizione di personaggi completamente estranei alla storia; Yoshikazu Yasuhiko era convinto che fosse stato assunto un ubriaco come disegnatore. L'interpretazione della puntata era talmente personale che lo stesso Tomino rimase perplesso di fronte a questo stile del tutto diverso dallo standard richiesto dalla Sunrise. Non decise però di espellere Kanada, bensì gli diede carta bianca. Nacque così quella fatidica quinta puntata, densa di spasimi, pianti, lotta. Tomino si accorse che Kanada non si accontentava di deformare i personaggi per divertimento, ma usava questa tecnica per evidenziare certe espressioni emotive, all'epoca ancora molto piatte nel campo dell'animazione televisiva. Kanada ha saputo rendere ancora più credibili i personaggi disegnati da Yasuhiko, regalando loro un'anima nuova. Se il personaggio soffre, questo sentimento non si limita alle semplici lacrime: il personaggio può anche ridere dal dolore. Quando i genitori di Kappei muoiono nello spazio, Kappei appunto non piange, ma scoppia a ridere. Questo era uno dei tocchi magici di Kanada.

IL MONDO DI *ZAMBOT 3*

Ciò che cattura subito lo spettatore di questa serie televisiva sono le azioni serrate di combattimento e l'ottima colonna sonora, supportate da una solida regia. La profondità psicologica dei singoli personaggi era senza dubbio un aspetto originale per un cartone animato dell'epoca, ma è soprattutto la crudeltà di certe puntate a dare





un tono adulto a questa serie, dedicata in origine a un pubblico infantile. Ne è un esempio l'apparizione degli uomini-bomba (16° episodio), individui nel cui corpo viene installata una bomba ad altissimo potenziale. Lo scoppio di questo ordigno è imprevedibile, come impossibile ne risulta la rimozione. Questi esseri umani, marchiati sulla schiena da una stella e destinati a una morte atroce, scelgono spontaneamente di vivere una vita in segregazione, per non rappresentare un pericolo per la società. Tra questi condannati c'è anche un'amica di Kappei. Autosacrificio, morte violenta, sadismo, razzismo, questi sentimenti si ritrovano anche in altre serie animate (ricordiamo *Goldrake* e *Devilman* di Go Nagai), ma spetta a Tomino il merito di averli raffinati fino a questi livelli. Il massimo della suspense si ha soprattutto verso le ultime puntate, quando le scene atroci di combattimento e morte si fanno così intense che ci si chiede come abbiano potuto realizzarle. Riguardo l'uso del tempo, in una serie normale le scene finali sono di norma più lunghe della media, il ritmo rallenta soffermandosi su qualche tramonto (indispensabile la presenza di qualche musica romantica). In *Zambot 3* invece tutto sembra compresso. Le scene sono tanto dense che la lunghezza di 23 puntate sembra duplicarsi. Non vengono inoltre rispettati i tagli per la pubblicità: anche dove non dovrebbero, nuovi personaggi entrano in scena uno dopo l'altro. Si percepisce da questi particolari con quanto ardore lo staff di produzione abbia creato questo cartone animato.

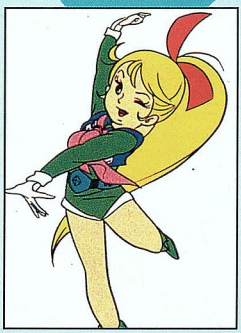
CONCLUSIONI

Zambot 3 rappresenta nella storia della Nippon Sunrise un importante momento di lancio per lo sviluppo di storie dal contenuto originale come *Daitarn 3*, *Gundam*, *Trider G7*, ecc. Tanti sono i lavori della Sunrise immortalati nella memoria di migliaia di fan. Naturalmente il merito del loro successo va a tutti quegli artisti che ci hanno lavorato e che ora si meritano una giusta fama internazionale.

INTERVISTE VARIE

Yoshikazu Yasuhiko (character designer e autore di fumetti. Opere principali: *Gundam*, *CrusherJoe*, *Arion*, *Venus Wars*, ecc):

«*Zambot 3* è stato il primo lavoro interamente realizzato in casa Nippon Sunrise, ma non è stato certamente preso molto in considerazione. All'epoca, i lavori del signor Tadao Nagahama (*creatore di* Con-Battler, Voltus V, Daimos, Daltanious, *ndr*) erano i prodotti principali per la



DOSSIER

mire di Gaizok si allea con loro.

Aki: *12 anni, amica di Kappei fin dall'infanzia. Rimane shockata allo scoppio della guerra e pensa a Kappei come a un nemico. Si ricrederà quando lo vedrà lottare disperatamente per l'umanità. Viene catturata per essere trasformata in bomba umana. Muore, esplodendo nella stanza di Kappei, senza neanche sapere che nel suo corpo era stato innestato l'ordigno.*

CARATTERISTICHE TECNICHE

Zambot 3: *robot alto 60 metri, composto dall'unione di 3 parti meccaniche separate. La guida avviene tramite l'analisi dei riflessi nervosi del pilota. Ogni mezzo è predisposto per un unico pilota.*

Armi: *Zambot Cutter, Doppia spada in acciaio; Zambot Brow, Lancia a doppia lama; Zambot Booster, Boomerang a forma di croce con incorporati dei missili; Moon Attack, l'arma più potente di Zambot 3, un fascio di radiazioni incandescenti.*

Astronavi Biar I, II e III: *gigantesche basi spaziali attrezzate anche per viaggi sia per terra che per mare. Sono attrezzate con cannoni laser, cannoni fotonici e missili. Dopo il loro ritrovamento vengono usate dai membri della famiglia Kami. L'equipaggia-*

DOSSIER

mento interno prevede piccoli mezzi di salvataggio subacqueo, dotati di torpedini. Ci sono luoghi attrezzati per lunghi viaggi spaziali, come stanze per attività sportive, per studio, per divertimenti, ecc. Ci sono anche speciali officine automatizzate per il ripristino di parti difettose o mancanti.

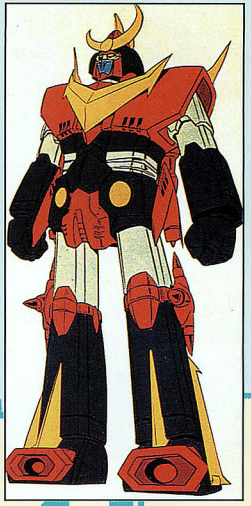
King Biar: *è l'astronave ottenuta dall'aggancio di Biar I, II e III. Questo processo viene scoperto dopo lo studio, da parte della famiglia Kami, delle diverse possibilità delle navi. Il processo d'aggancio è molto complicato.*

Zambo Ace: *nave da combattimento scoperta su Biar I, compone la parte superiore del robot da combattimento Zambot 3. È pilotata da Kappei. Lunghezza 30 metri. Può trasformarsi in un piccolo robot da combattimento, ma le sue armi sono limitate a un cannoncino da 50mm e a missili.*

Zam-blue: *lunghezza 20 metri. Compone la parte centrale di Zambot 3. Fu trovata dentro Biar II e Uchuta ne è diventato il pilota. Ha armamento limitato.*

Zam-base: *ritrovata su Biar III, è lunga 30 metri. Compone le gambe di Zambot. È una parte importante perché racchiude quasi tutte le armi di Zambot e i sistemi di ricerca e telecomunicazione. La pilota Keiko.*

Sunrise, così questa serie è nata in sordina nella stanza delle progettazioni. Per i lavori precedenti, sono stato assegnato alla regia dell'animazione, ma con Zambot ho avuto la possibilità di dedicarmi completamente alla caratterizzazione dei personaggi. È stata una prima esperienza che ricordo ancora con gioia e tutto sommato è anche stato un lavoro facile: ho ideato dei personaggi adatti a un pubblico di bambini, dato che era questo il target a cui era diretta la serie. Però, a dire il vero ho visto pochissime puntate di *Zambot 3* alla televisione, non mi piaceva molto come era stato realizzato…»



Yoshinori Kanada (animatore. Intervista rilasciata nel luglio 1982 ad "Animage". Opere principali: *Daitarn 3, Birth, Don Chisciotte, Gotriniton, Briger,* collabora attualmente con Hayao Miyazaki.):

«La lavorazione di *Zambot 3* è stata molto importante perché rappresenta il primo incontro tra me e Tomino. Mi ricordo che molti erano contrari alla mia partecipazione e non facevo altro che litigare con gli altri disegnatori (…). Oltre alle scene di combattimento, mi piace rendere vivo un personaggio, soprattutto se si tratta di un bambino. Quando vedo un personaggio molto giovane non posso resistere dal metterci qualcosa di particolare. In *Zambot*, secondo me, i personaggi disegnati da Yasuhiko erano fin troppo semplici. Per poterne estrapolare delle espressioni convincenti, ero costretto a manipolare la faccia a destra e a sinistra, cosa che sembra averlo urtato. I personaggi più semplici sono proprio quelli più difficili da trattare, ma danno anche la possibilita di uno studio più vasto. Anche in *God Mars* ho trovato difficile disegnare un Takeru convincente. A me in fin dei conti non interessa come sia un personaggio, ma quali emozioni può esprimere…».

Tutte le immagini © 1977 Sotsu Agency.

LO STAFF

Progetto: *Nippon Sunrise kikaku*
Produzione: *Nagoya Television, Sotsu Agency, Nippon Sunrise*
Opera originale: *di Yoshinobu Suzuki e Yoshiyuki Tomino*
Character design: *Yoshikazu Yasuhiko*
Mecha design: *Ryoji Fujiwara*
Collaborazione al design: *Studio Nue*
Musica: *Takeo Watanabe*
Direttore artistico: *Noboru Tateya*
Direttore dell'animazione: *Michinobu Sasakado*
Direttore generale: *Yoshiyuki Tomino*
Produttore: *Yoshikazu Tochidaira*
Trasmissione su Nagoya Television e Asahi Television (per la diffusione nazionale) dal 7 ottobre 1977 al 24 marzo 1978

PORTFOLIO

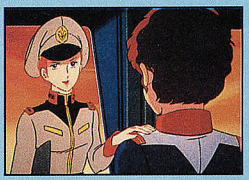
LA STORIA DI GUNDAM RX-78

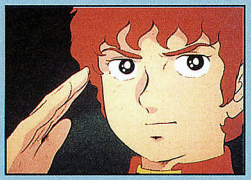
A CURA DI FEDERICO COLPI

DOSSIER

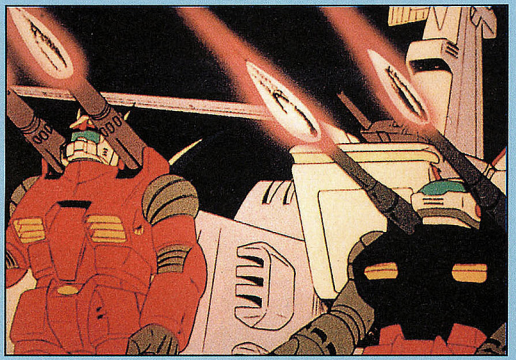
Episodio 10: Garma cade

Al quartier generale nordamericano di Zion si sta tenendo un ricevimento a cui partecipano anche Char e Garma. Quest'ultimo ben presto si apparta con la sua amata Iselina e i due si scambiano promesse d'amore: se il padre della ragazza non acconsentirà al loro matrimonio, Garma si dichiara pronto a spogliarsi della divisa di Zion! Intanto la Base Bianca si è rifugiata in un vecchio stadio da baseball: Bright desidera





guadagnare tempo e lascia Gundam e gli altri mobile suit a pattugliare la zona. Char riesce a individuare la nave, ma annuncia a Garma che essa si trova nella direzione opposta a quella in cui in realtà è. Il piano di Char funziona: nel momento in cui Garma, su un Gow, insegue Gundam, senza rendersi conto che la Base Bianca è dietro di lui, Bright ordina l'attacco. Senza copertura, il Gow viene presto abbattuto. Tra le



GUNDAM DICTIONARY

GIM RIFORMATI

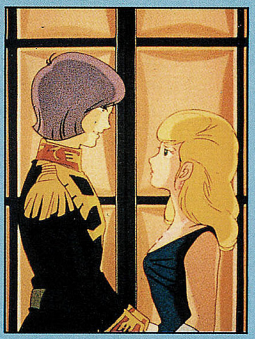
Sono la versione in serie dei vecchi Gim, potenziati nelle prestazioni ma, per diminuire i costi di produzione, privati tanto del Core Fighter che della spada a raggi. RGM 79C è il nome preciso.

GUERRA DI UN ANNO

È la guerra combattuta nel corso dell'anno 0079 tra la Federazione Terrestre e il Principato di Zion, che ambiva a ottenere la totale autonomia dalla Terra e il controllo dei Side circostanti. Se n'è già parlato nei numerosi articoli sull'argomento Gundam *pubblicati su* **Magazine**,

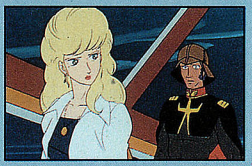
DOSSIER

fiamme, Garma riceve l'ultimo messaggio di Char, che ammette di averlo tradito: «Sei stato un buon amico... ma io odio tuo padre!». Il Gow esplode a mezz'aria mentre cerca di schiantarsi sulla Base Bianca. Al quartier generale di Zion, Iselina piange, mentre anche al palazzo di Degin Zabi la notizia della morte del più giovane dei principi lascia i familiari sgomenti.

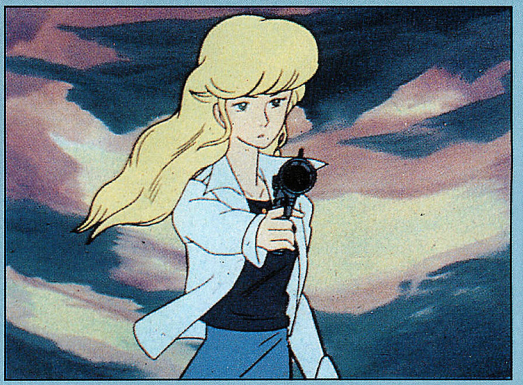


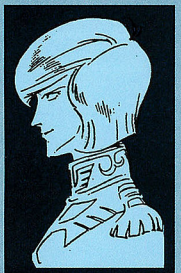
Episodio 11: Il seguito di un amore

Decisa a vendicare l'amato Garma, Iselina progetta con l'aiuto di un ufficiale, Darota, di attaccare la Base Bianca con tre Gow. A contrapporsi all'attacco escono Gundam, Guntank e Guncannon, mentre Bright si trova ad affrontare Char, che attacca la sua nave a bordo di un Luggun. Il maggiore di Zion riesce ad avere la meglio e la Base Bianca, danneggiata a un reattore, è costretta ad atterrare nel deserto. Intanto, poco più in là, due Gow sono stati abbattuti: resta solo quello di Darota che però, ferito, ha lasciato il comando a Iselina, che medita di scagliarsi addosso al Gundam. Il piano fallisce, ma la ragazza non demorde e punta la sua pistola contro Amuro. Ma ormai le forze la abbandonano e Iselina cade, morta, al suolo. Amuro, turbato dalla sua determinazione, le dà sepoltura nella sabbia del deserto. Intanto, su Side 3, dove continuano le cerimonie funebri in onore di Garma, Degin Zabi ordina di degradare Char, colpevole di non aver protetto il figlio in modo adeguato.



© per le immagini: 1979 Sotsu Agency-Sunrise





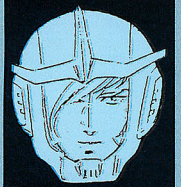
perciò... scartabellare, gente, scartabellare!

GUERRA D'INDIPENDENZA DI ZION

È il modo con cui gli abitanti e i militari di Zion chiamano la Guerra di un anno.

GRANATA A MANO

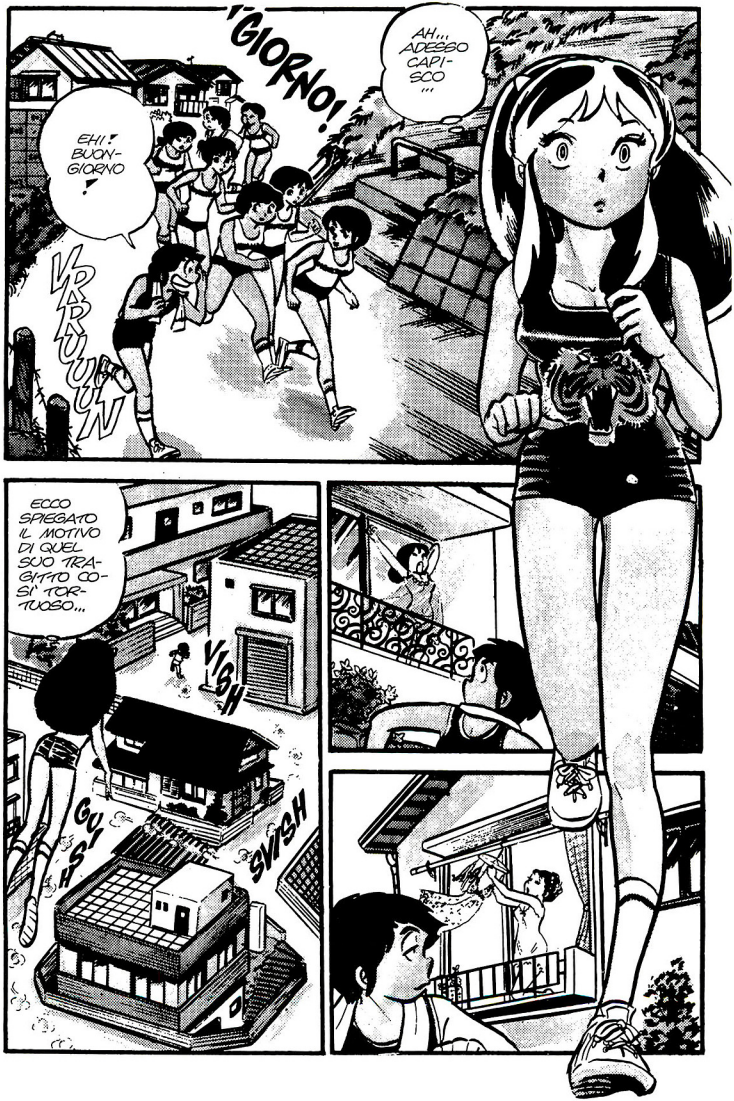
Si tratta di bombe a mano giganti utilizzate dai mobile suit. Hanno un buon potere distruttivo, sono poco costose e vengono prodotte in grandissima quantità; questo spiega perché in occasione di battaglie al suolo se ne fa ampio uso!

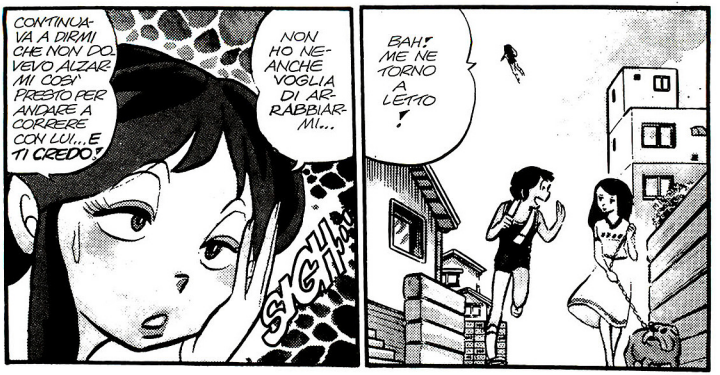


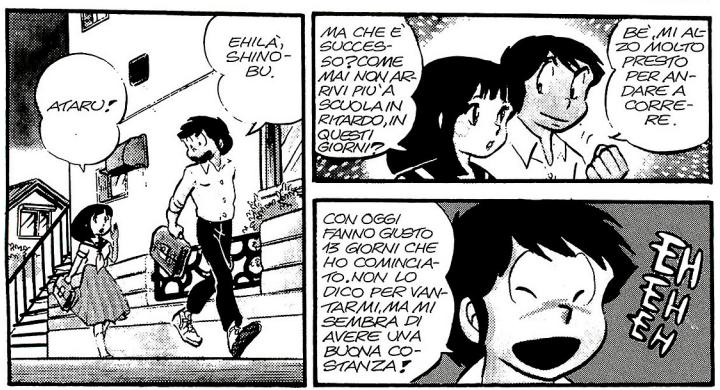
LAMU' PARTE 37

CORSA INDIAVOLATA

TUMP TUMP
OP, OP! E ANCHE STAMATTINA UNA BELLA CORSETTA!
OH, TESORUCCIO! ECCOTI!
FINALMENTE L'HO TROVATO! COSÌ POTREMO CORRERE INSIEME!
TUMP
SON QUASI DUE SETTIMANE CHE TESORUCCIO CORRE OGNI MATTINA. ANCH'IO VOGLIO ESSERE BRAVA COME LUI!
EH?
FORZA, RAGAZZE!
TP-TPTP


'GIORNO!
AH... ADESSO CAPISCO...
EHI! BUONGIORNO!
VRRUUUN
ECCO SPIEGATO IL MOTIVO DI QUEL SUO TRAGITTO COSÌ TORTUOSO...
VIGH
GUSH
SWISH


CONTINUAVA A DIRMI CHE NON DOVEVO ALZARMI COSÌ PRESTO PER ANDARE A CORRERE CON LUI... E TI CREDO!
NON HO NEANCHE VOGLIA DI ARRABBIARMI...
SKCH!!
BAH! ME NE TORNO A LETTO!

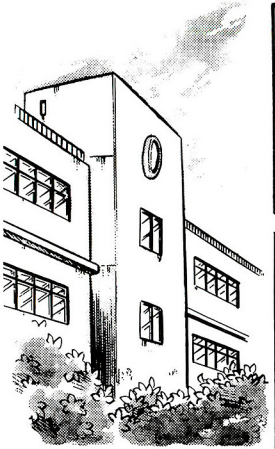

EHILÀ, SHINOBU.
ATARU!
MA CHE È SUCCESSO? COME MAI NON ARRIVI PIÙ A SCUOLA IN RITARDO, IN QUESTI GIORNI?
BÈ, MI ALZO MOLTO PRESTO PER ANDARE A CORRERE.
CON OGGI FANNO GIUSTO 15 GIORNI CHE HO COMINCIATO. NON LO DICO PER VANTARMI, MA MI SEMBRA DI AVERE UNA BUONA COSTANZA!
CHE

UH?! CHE GUARDANO, QUELLI?
CHE SIA UNA DELUSIONE D'AMORE?

LASSU'! C'E' UNA CHE VUOLE SUICIDARSI!
VOGLIO MORIRE!
NON LO FARE! E' UNA COSA SENZA SENSO!
OH! CENTO YEN!
VUSH
NOOO! SI E' BUTTATA!
VOGLIO MORIREEE!
LI HO VISTI PRIMA IO!
VUSGH
ZOMP
E' MIA!

AAHH!
SDOM
ATARU!
GHF...
ANCHE TU NON TI SEI FATTO NIENTE!!!
CASO STRANO!!!
MA CHE CACCHIO DICI?! PER LEI E' UN MIRACOLO E PER ME E' UN CASO STRANO?!
GRAZIE AL CIELO E' SALVA!
IL RAGAZZO LE HA FATTO DA CUSCINO!
E' UN MIRACOLO!

ATARUUU!
MA CHE ...
VUP
OH, ATARU!
POTEVI MORIRE, LO SAI?
EHI! QUELLO E' MOROBOSHI!
INCREDIBILE! HA RISCHIATO LA VITA PER SALVARE QUELLA DONNA!
NON E' DA LUI.
EHM, MI SCUSI ...
PH...
NO, GUARDI, SIGNORINA, NON MI DEVE RINGRAZIARE. IL MIO E' STATO UN ATTO DOVUTO!
FLIP
SE UNA BELLA DONNA COME LEI FOSSE VENUTA A MANCARE, SAREBBE STATO UN VERO PECCATO. PERCHE' NON CENIAMO INSIEME, UNA DI QUESTE SERE? COSI', MAGARI, FACCIAMO QUATTRO CHIACCHIERE...
LE DO IL MIO INDIRIZZO E IL TELEFONO.
MA... QUEI CENTO YEN ERANO MIEI ...
VOOOSSH
EH EH EH



EHI! AVETE SENTITO DI ATARU?!
MOROBOSHI E' UN RAGAZZO CORAGGIOSO, MALGRADO LE APPARENZE!

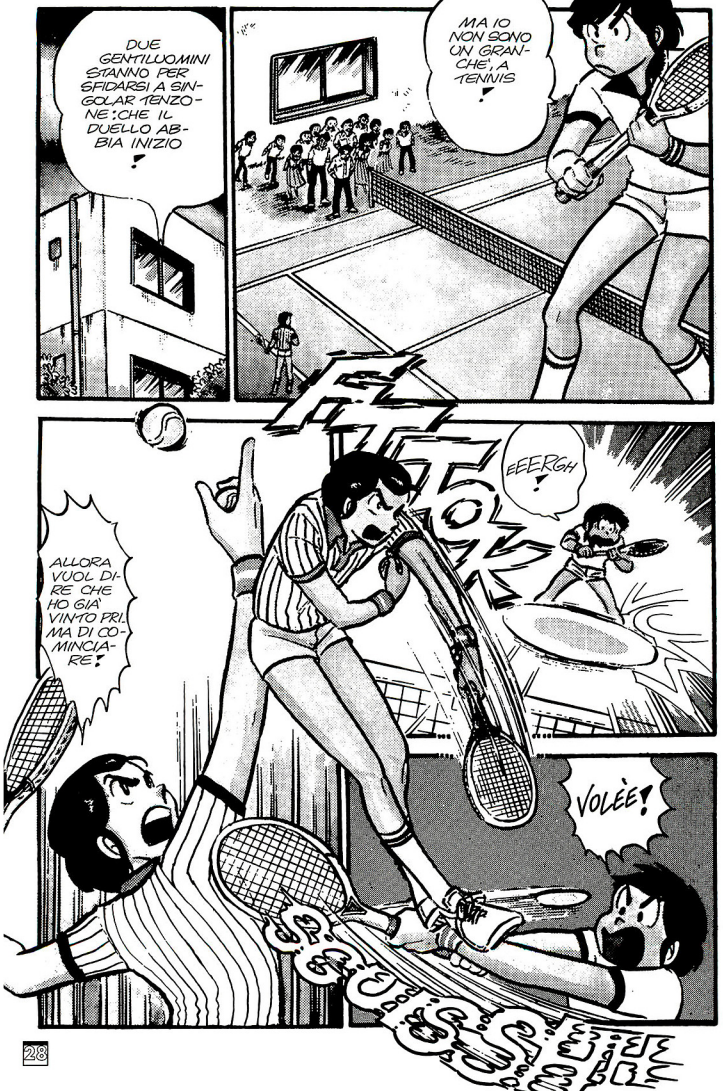
NO, NO,.. E' STATA SOLO UNA SCIOCCHEZZUOLA. NIENTE DI SPECIALE, DAVVERO!
OOOH! E' ANCHE MODESTO!

PFUI! GUARDATELO COME SI PAVONEGGIA! MAGARI LA DONNA GLI E' CADUTA SOPRA PERCHE' SI SARA' CHINATO A RACCOGLIERE UNA MONETA!
PERO'! COME FA A SAPERLO?
MM!?

NON E' VERO! IO HO VISTO TUTTO!
NE SEI SICURA?

MA... MENDO! COME FAI A DIRE DELLE CATTIVERIE DEL GENERE? POVERO MOROBOSHI!
CHI PENSEREBBE MAI AI SOLDI, DI FRONTE A UNA PERSONA CHE STA PER SUICIDARSI?
BE', IO SI'...

VOI DONNE SIETE DECISAMENTE STUPIDE, NON C'E' CHE DIRE! SE UN UOMO FA QUALCOSA D'INSOLITO, SUBITO GLI CORRETE APPRESSO TUTTE SCODINZOLANTI!
CHE... COSAAA?!
OPS!
PERCHE' HO DETTO COSI'?
SEI IMPAZZITO, MENDO? COME TI PERMETTI DI OFFENDERCI IN QUESTO MODO?
YAH YAH YAH
E POI, CHE HAI VOLUTO DIRE? FORSE CHE NOI SIAMO...
UFFAAA! MI STATE ASSORDANDO, GALLINACCE!
NO! ACCIDENTI, MI E' SFUGGITO! IO NON ...
WAAAH! MENDO, NON VOGLIAMO PIU' VEDERTI! SOB! SOB!
CHE TI E' PRESO, MENDO? IL TUO UNICO PREGIO E' SEMPRE STATO LA GALLANTERIA VERSO LE DONNE, E LORO TI CONSIDERAVANO MOLTISSIMO!
UNICO PREGIO, HAI DETTO? E CHI E' IL PRIMO DELLA CLASSE? IO! E CHI LE SUONA SEMPRE A TUTTI IN QUALSIASI SPORT? IO! E CHI HA IL LOOK PIU' CURATO? SEMPRE IO!
SARA'... MA E' TUTTA ROBA CHE NON CONTA VERAMENTE. SOTTO SOTTO FAI UN PO' SCHIFO, MENDO!
AAAH!
COSAAA?! TI FARO' RIMANGIARE QUEL CHE HAI DETTO! TI SFIDO A DUELLO!
GLUSH!

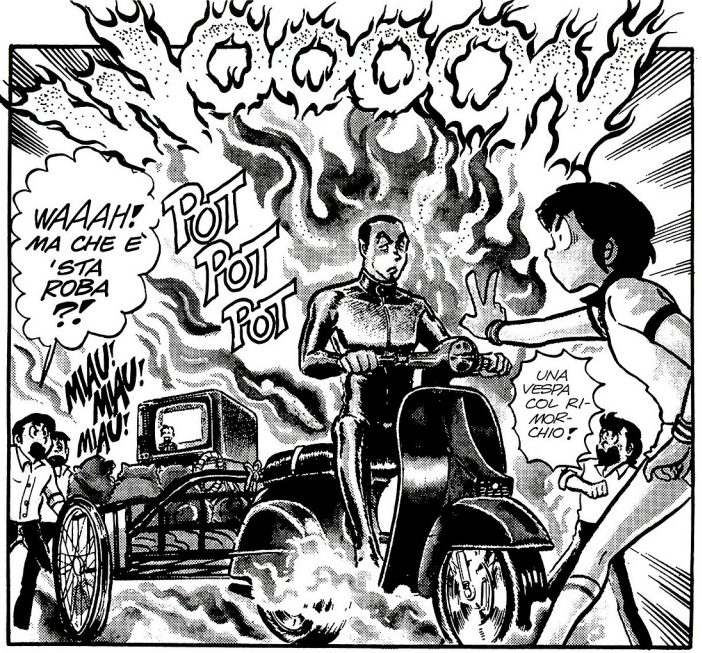

DUE GENTILUOMINI STANNO PER SFIDARSI A SINGOLAR TENZONE: CHE IL DUELLO ABBIA INIZIO!
MA IO NON SONO UN GRANCHE' A TENNIS!
EEERGH!
ALLORA VUOL DIRE CHE HO GIA' VINTO PRIMA DI COMINCIARE!
VOLÈE!

UH ?
FIUP
OOOOOH
?
FIOP
O... OUT...
CHE EFFETTO! MAI VISTA UNA ROBA SIMILE!
NON E' POSSIBILE!
YAWN! HO DORMITO TROPPO ...
KYAAAH!
WAAAH
LAMÙ! OCCHIO!
MH ?
ZUIG
WAAAAH!
LA PALLA L'HA SCHIVATA!
PUNTO MIO!
YAAAAAAH!

TIE'!
PALLA ANTI-RETE!
UAGH!
OOOOHH!
VISH
WAH AH AH AH!
SEI IL MIGLIORE, TESORUCCIO!
CHE BRAVO!
FANTASTICO! MAI VISTA UNA TECNICA DEL GENERE!
QUELLO NON E' ATARU! E' SUPERMAN!
PALLA SDEGNOSA CHE PIEGA ALL'INDIETRO!
VUSSH
UGHE!
PALLA RETROFLESSA ALLE SPALLE DELL'AVVERSARIO!
WACK
ARGH!
GIOCO, PARTITA E INCONTRO!
HA VINTO ATARU!
EVVIVA!
BRAVOOO! ATARU, SEI UN MITOOO!

NON SI PUÒ...NON SI PUÒ PERDERE COSÌ...
SCONFITTO DA MOROBOSHI, POI...
WAAH! BRAVOOO!
CLAP CLAP CLAP
VOGLIO MORIRE!
DAI, MENDO! GORAGGIO!
HAI PERSO, È VERO... MA NON TI DEVI VERGOGNARE.
PAT
SONO STATO SOLO UN PO' PIÙ ABILE DI TE. TUTTO QUI!
VIIIN
FLAP FLAP
AH, LA SOLARE GIOVINEZZA!
MOROBOSHI... COME SEI GENEROSO...
SIAMO COMMOSSI...

COM'È CAMBIATO IL SUO VISO DA STAMATTINA!
BÈ, MI AVETE SCOPERTO.
PURE IO. PENSARE CHE ERAVAMO TUTTI CONVINTI CHE FOSSE UN DEFICIENTE, E INVECE... FACEVA SOLO FINTA!
HO CAMBIATO IDEA SU DI LUI...
SÌ, SONO UN VINCENTE!
FUP
WAAH
BELLISSIMOOO!
EH EH EH...
SEI COSÌ ELEGANTE... COSÌ VINCENTE!
FUOSSSH
AARGH!
HYEEG!
AL FUOCOO!
FOMP
MH?


WAAAH! MA CHE E' 'STA ROBA ?!
POT POT POT
MIAU! MIAU! MIAU!
UNA VESPA COL RIMORCHIO!

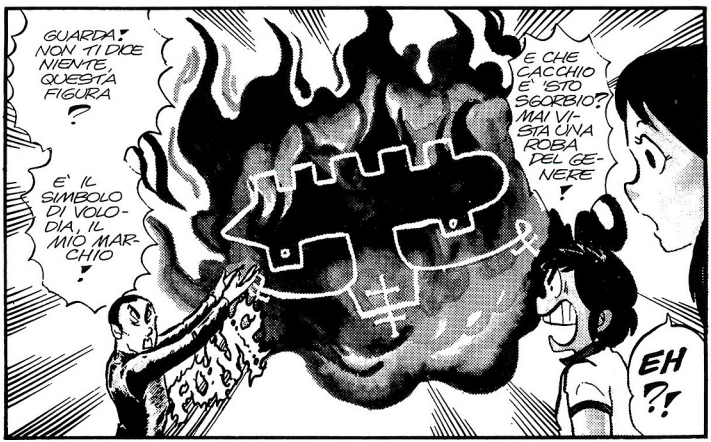
GGH

VSUP

Fattura commerciale
Prestazioni dirette a farti conquistare la stima altrui. Costo: la tua anima.

IL MIO NOME È VOLODIA!
TI SEMBRA QUESTO IL MODO DI SALTAR FUORI?
E TU CHI SEI?
NIENT'AFFATTO!
MIAU! MIAU!
AH, SÌ? E I TUOI CANI? VOLEVANO ESSERE AMMIRATI DAI GATTI?
LA MIA SPECIALITÀ È FAR SÌ CHE I MIEI CLIENTI SIANO STIMATI E AMMIRATI DALLA GENTE!
MIAU! MIAU! MIAU!
GLOB
GAAFF!
SENTI, NON HO TEMPO DA PERDERE! QUELLO CHE TI È CAPITATO OGGI LO DEVI UNICAMENTE ALLA MIA REGIA, E LA TUA ANIMA È IL PREZZO PER LA PRESTAZIONE!
E INVECE SÌ, CHE MI HAI CHIAMATO!
GUARDA CHE IO NON TI HO CHIAMATO! VATTENE VIA!
AHIIII!

ALLORA SEI SCEMO... IO NON T'HO CHIAMATO, HO DETTO!
SHHH
MA SENTILO, IL PARACULO! IO NON MENTO MAI, E TE LO DIMOSTRO SUBITO!


GUARDA! NON TI DICE NIENTE, QUESTA FIGURA?
È IL SIMBOLO DI VOLODIA, IL MIO MARCHIO!
E CHE CACCHIO È STO SGORBIO? MAI VISTA UNA ROBA DEL GENERE!
EH?!

MA... È L'ITINERARIO CHE TESOROCCIO SEGUE OGNI MATTINA QUANDO VA A FARE JOGGING!
COSA?

TU HAI DISEGNATO PER 13 VOLTE IL MIO SIMBOLO, E POI...
...GIRANDO LE SPALLE AL SOLE CHE TRAMONTAVA, HAI FATTO LA MIA INIZIALE CON LE DITA!
SH SH
BAH! SE ANCHE FOSSE, SONO TUTTE COINCIDENZE.

E POI, MI SPIEGHI COME MAI UNO COME TE GUIDA LA VESPA?
TI RINGRAZIO PER QUESTA DOMANDA.
MEGLIO CAMBIAR DISCORSO...
UNA VOLTA GUIDAVO UNA BIGA DI FUOCO, COI CAVALLI E TUTTO. SOLO CHE CI TENGO A STARE AL PASSO COI TEMPI, PERCIO' MI SONO COMPRATO QUESTA VESPA A RATE.
BSH
ORA DEVO PAGARE PURE LA BOLLETTA DELLA LUCE. I MIEI CANI SE NE STANNO TUTTO IL GIORNO A GUARDARE LA TIVU'...
MIAU! MIAU!
NON FACCIO CHE RIPETERGLIELO... NON GUARDATE LA TANTO, CHE VI FA MALE!
INSOMMA, FINANZIARIAMENTE PARLANDO, MI RITROVO COL FUOCO SOTTO IL SEDERE!
AH AH AH AH AH
AH AH
?!?!?
NON HO FATTO RIDERE...
ERA UNA BATTUTA?
MA CHE AVRA' VOLUTO DIRE?
WAH AH AH AH AH AH! SEI TUTTO SCEMO, TE LO DICO IO!
CLICK
AGH!
LA MIA NUOVA ATTREZZATURA MI E' COSTATA UN OCCHIO, E' VERO, MA GUARDA QUANT'E' EFFICACE!

AH AH
SEI PROPRIO UN COGLIONE! NON HAI NEANCHE TENUTO LA BOCCA CHIUSA!
AHAGHF...
GHIEH...
GUIGH
OFHOG...
NOOO! CHE FAI?!
ECCO!
NIENTAFFATTO! SPEGNI PRIMA L'ASPIRAPOLVERE!
LASCIA LA MIA ANIMA! LASCIALA!
AMMAZZA, CHE LOTTA!
UMPH, MI VIENE DA VOMITARE!

FINE DELL'EPISODIO.

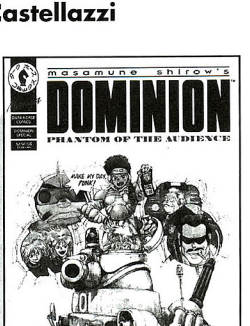
SOLOMANGA NEWS

MANGA

di Davide Castellazzi

DOMINION: PHANTOM OF THE AUDIENCE
di Masamune Shirow
ed. Dark Horse
32 pp, 2.50 $

Tornano Leona Ozaki e il suo amato carro armato Napoleone in una storiella realizzata da Masamune Shirow per supportare il lancio dei nuovi OAV dedicati a questo suo manga minore. *Phantom of the Audience* è una storia velocissima, puntata soprattutto sulle gag e sulle reazioni spropositate di Leona. Il corpo di polizia corazzato di cui lei fa parte questa volta non dovrà vedersela col terribile Uako e le sue Puma Sister, ma con folle di manifestanti e politici poco avvezzi a trattare con la propria coscienza. Rischierà anche il posto, la nostra Leona, ma alla fine la buona sorte le verrà incontro. Situazioni alla *Hill Street*, umorismo e azione in sole 32 tavole finalmente comprensibili a una prima lettura. A quando avventure più corpose?



Dominion: Phantom of the audience

OUTLANDERS: EPILOGUE
di Johji Manabe
ed. Dark Horse
32 pp, 2.50 $

Un altro specialino per *Outlanders*. Questa volta Johji Manabe ci permette di dare uno sguardo oltre la fine del suo manga più famoso. Convolati a giuste nozze e con una nutrita schiera di pargoletti identici alla madre, Tetsuya e Kahm vivono felicemente sul pianeta Ekoda. Il festival di Melfon è l'occasione adatta per una rimpatriata con i vecchi amici: Aki, Raisa, Battia con Geobaldi e la figlioletta Pattia. Una breve storiella in cui non succede nulla di eclatante ma ove la simpatia dei personaggi e il ricordo delle avventure passate hanno il sopravvento, sfociando in un finale romantico/malinconico. *Outlanders: Epilogue* è un breve racconto che suggella definitivamente la fine di questa bella saga congedandosi dai lettori nel migliore dei modi, con la visione di un felice futuro per la famiglia Tetsuya e per l'universo intero. Quel sentimentalone di Manabe ci strappa un'ultima lacrimuccia, ora *Outlanders* è veramente finito.

GUNDAM F-91
di Tomino/Yadate/Inoue
su "Kappa Magazine" dal n. 21
ed. Star Comics, lire 5.000

Pare proprio che la saga animata di Gundam non possa essere trasposta in manga: la qualità degli adattamenti, infatti, è in genere piuttosto bassa. Anche la versione cartacea di *Gundam F-91*, a opera del trio Tomino/Yadate/Inoue, non smentisce quanto sopra. Il disegno è scialbo e anonimo, talvolta ulteriormente penalizzato da retini dalla grana macroscopica. I personaggi presentano una caratterizzazione a senso unico, priva di adeguato spessore e quindi piatti, per non parlare delle situazioni che troppo spesso sfociano in un umorismo esagerato e grottesco che stride con la drammaticità di fondo della storia. Pollice verso anche per il mecha design, solitamente punto di forza

QUASI MANGA
a cura di Marcel Sola

PROJECT A-KO
di Tim Eldred (testo) e
Ben Dunn (disegni)
ed. MALIBU'
a colori, 32 pp, 2.95 $

Sta vivendo il proprio momento di gloria negli USA la serie di OAV Project A-Ko. *Non solo la US Manga Corps ne edita bimestralmente i video ma viene spalleggiata dalla piccola casa editrice Antarctic Press, che dedica ampio spazio alla saga sulle proprie riviste ("Mangazine", "Sentai"), e dalla Malibù che pubblica l'adattamento a fumetti, realizzato in terra americana, del primo film. La sceneggiatura di questo manga statunitense è opera di Tim Eldred, noto per aver già collaborato ad altri manga americani (*Captain Harlock, Robotech*), mentre i disegni sono affidati a Ben Dunn che con il suo* Ninja High School *si è fatto nota-*

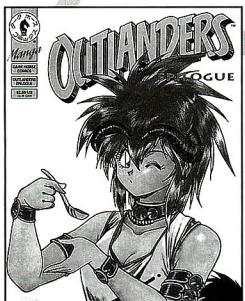
SOLOMANGA

re come uno dei migliori disegnatori americani di scuola nipponica. Il risultato è un fumetto scorrevole che ripropone passo dopo passo le sequenze dell'anime. Nella città di Graviton City le sedicenni A-Ko e C-Ko sono amiche inseparabili; la gelosa B-Ko vuole però spezzare il legame che le unisce in modo da detenere l'esclusiva sull'amicizia di C-Ko. L'impresa non sarà facile dato che A-Ko possiede una forza straordinaria, dovuta al fatto di non essere originaria del pianeta. Testarda, B-Ko non rinuncia all'impresa e scaglia contro la rivale terribili robot giganti che paiono usciti dai contorti meandri cerebrali di qualche mecha designer impazzito. Se a questo folle filo conduttore aggiungiamo che tutto il manga è infarcito di citazioni e di ridicolizzazioni di famosi anime il quadro che ne risulta è pazzesco. Avventura e azione all'insegna della comicità quindi, terreno favorevole per Ben Dunn il cui tratto morbido e, in questo frangente, grottesco è decisamente appropriato. In qualche vignetta si nota una certa povertà di disegno, e i colori che vi abbondano risultano un po' troppo kitsch, ma nel complesso l'operazione non dispiace e la miniserie appare proprio come una trasposizione su carta dell'anime.

dei manga di *Gundam*, che in questo caso rende le astronavi e i mobile suit più simili a grossi giocattoli che non a realistici ed efficienti mezzi da combattimento. Peccato, non ci resta che sperare in un'improbabile edizione italiana dei video.

GUYVER
su "Techno"
ed. Star Comics
96 pp, lire 2.800

Guyver sembra uscito da un B-movie di fantascienza. Organizzazioni segrete, ragazzi ignari, bio-esperimenti, armi pericolosissime. Naturalmente ci sono pure gli orrendi mostri di origine aliena pronti a esibirsi in combattimento ogni volta che il copione lo richiede. A tutto ciò va aggiunto Guyver, «l'articolo non conforme ai regolamenti», un'arma biologica, un vero e proprio organismo vivente che si avviluppa a un uomo trasformandolo in un essere invincibile. Costui è in grado di controllare il Guyver grazie a un diadema posto sulla fronte, la distruzione del quale trasforma però l'uomo in vittima, divorato dal Guyver. Il ritrovamento fortunoso da parte dello studente Sho di un'unità G (ove G sta per Guyver) trasporterà il giovane in una girandola di misteri e combattimenti, trasformando la sua vita in incubo. Tutto sommato anche nella qualità e nella scansione dei tempi il manga di *Guyver* assomiglia un poco a un B-movie. L'autore Takaya Yoshiki non eccelle nel disegno che, pur non essendo affatto sgradevole, pare un poco anonimo con personaggi e situazioni déja-vu. Maggiore cura è posta nella realizzazione del Guyver che con le sue apparizioni improvvise risolleva l'interesse della storia che proprio negli scontri tra superesseri rivela la sua attrattiva principale. L'escalation degli scontri è quindi il passo successivo, Sho/Guyver dovrà affrontare nemici mostruosi sempre più potenti, dal Gregor, al Guyver, all'Hyperzoanoide, ecc. Una formula già sfruttata a piene mani da cinema e televisione. Un manga scadente, quindi? Non direi, se il meccanismo seriale non vi dispiace *Guyver* scorre tranquillamente e la curiosità di sapere quale 'gelatinosa' minaccia dovrà affrontare la prossima volta l'eroe vi spingerà a proseguire la lettura.



Outlanders: Epilogue

SOGNI DI BAMBINI
di Katsuhiro Otomo
su "Best Comics" n. 27 e 28
ed. Comic Art
126 pp, lire 7.000

Finalmente viene raccolto in volume questo manga di Katsuhiro 'Akira' Otomo precedentemente serializzato (centellinato?) sulle pagine di "Comic Art". Morti misteriose, sparizioni inspiegabili, fatti sospetti mettono in seria difficoltà i detective della polizia nipponica. In circa tre anni cinque presunti omicidi, sette incidenti, tre morti accidentali e nove sospette si sono susseguiti in un enorme condominio, una sorta di gigantesco alveare brulicante di persone nelle ore diurne ma cupo e apparentemente deserto in quelle notturne, quando l'unico segno di vita è dato dalle finestre illuminate, occhi spalancati sulla notte, e che si chiudono a poco a poco rendendo l'oscurità più minacciosa. È proprio in quelle ore che avvengono le morti tanto terribili quanto inspiegabili. Con atmosfere inquietanti e un uso limitato dello splatter, Otomo aggiunge un tassello alla volta a questo suo puzzle misterioso e presto scopriremo che dietro a tutto ciò vi è qualcuno con poteri ESP, qualcuno per cui uccidere è solo un gioco, un semplice folle gioco. Ma quando quel qualcuno troverà un antagonista dagli stessi poteri il gioco diverrà uno scontro aperto dagli effetti devastanti. Il tratto pulito e un poco freddo di Otomo risulta particolarmente adatto a *Sogni di bambini* (in originale *Domu*). Il ripetuto soffermarsi sui dettagli e il continuo cambio di inquadratura sul medesimo soggetto accentuano l'atmosfera da giallo. Ma la scelta più felice di *Domu* è rappresentata dalla narrazione spezzata, i vari segmenti narrativi si interrompono prima della loro naturale conclusione, i singoli eventi non ci vengono mostrati per intero mentre repentini cambi di scena ne esaltano il pathos tenendoci sulle spine. Un racconto fantastico molto ben giocato, claustrofobico quanto basta e adatto a una trasposizione cinematografica, magari dal vivo e diretta da Cronenberg.

PATLABOR

VERSUS

PARTE 4

POLICE
ICE
TUDDD

SBAMMM
CAPO, MA... È SICURO CHE POSSIAMO LASCIARLI FARE?
QUI DENTRO NON SIAMO PROPRIAMENTE IN UNA PALESTRA DI JUDO
ABBIAMO FINITO CON LA MANUTENZIONE, NO?
MICA POSSIAMO DIRGLI DI ALLENARSI SUL PIAZZALE.
E' ANCORA BAGNATO, FUORI.

PANT PANT PANT PANT PANT

IZUMI

A...

TUD

CHE COSA?! SU, SU! FORZA!

ASPETTA... UN SECONDO...

KOFF

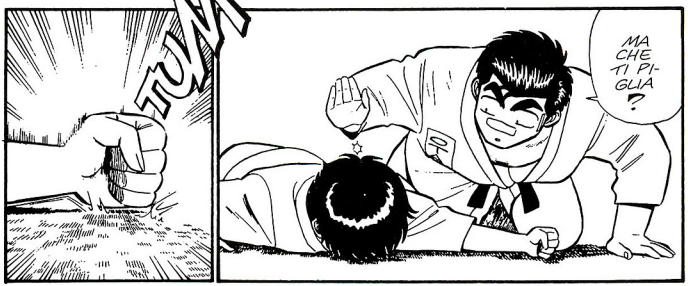
KOFF

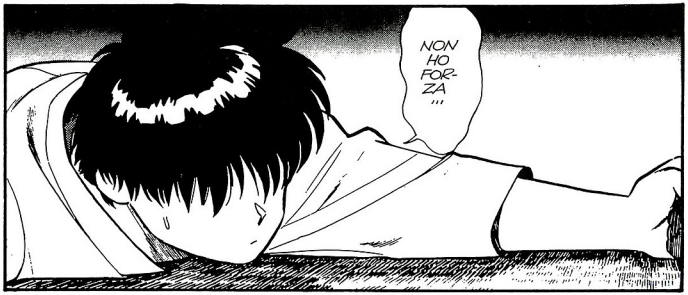
OTA

SEI STATA TU A CHIEDERMI DI ALLENARTI, UN PO' DI RESISTENZA LA DEVO OPPORRE, NON TI SEMBRA? O AVRESTI PREFERITO UN SACCO DI PATATE, COME AVVERSARIO?
SI'... ASPETTA... RIPRENDO FIATO... E POI...
DA DA DA
INCREDIBILE... CONTINUA A NON ACCORGERSI DI NOI.
GIA', IZUMI E' FATTA COSI'.
OP!
FUUU
TUTTO OKAY?
OTA

MMH
SONO PRONTA!
FUP
CHIEDO UN ALTRO PUNTO!
ATTACCAMI PURE COME E DOVE VUOI!
MA CHE FANNO?
PENSO CHE LEI STIA CERCANDO DI TIRARSI UN PO' SU...
FINE PARTE 1

VUSH
WUNG
OH!
WAM
!
...
SBLAM
DAI! GIRATI!
...


TUM
MA CHE TI PIGLIA?

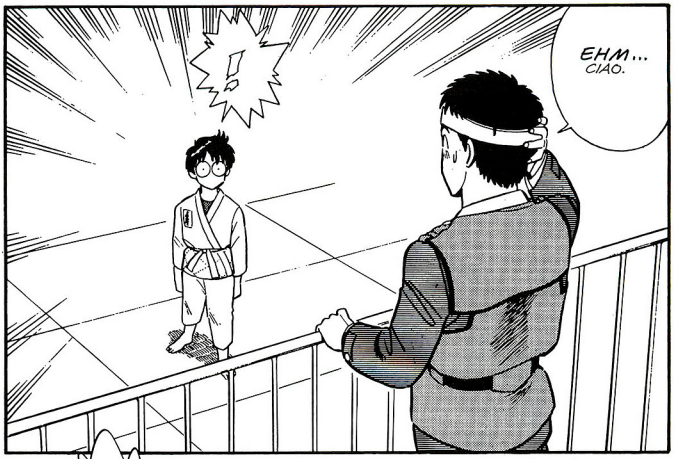

NON HO FORZA ...

...NON SONO RIUSCITA AD AIUTARE NE' IL MARESCIALLO KUMAGAMI NE' TE...
SI' E' VERO, INFATTI IERI ...
E' GIA' DA UN PO' CHE SEI MOSCIA, IZUMI.
NON E' RIUSCITA A RIALZARSI...
PERO'.

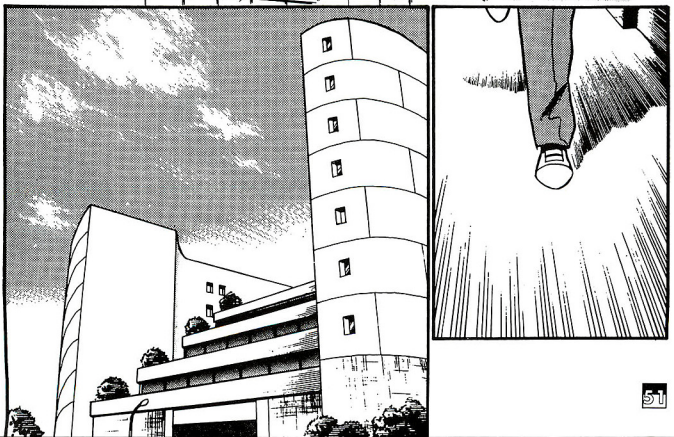
...E NEANCHE ABUMA.
IO NON TI HO MAI CHIESTO DI AIUTARMI! E POI ...
...QUEL CHE E' SUCCESSO IERI E' TUTTA COLPA DI SHINOHARA!
OTA
MA CHE DICE?
RICORDA, SHINOHARA! RIPOSO ASSOLUTO!
NON SONO RIUSCITA A COMBINARE NIENTE DI BUONO... POI PERO', QUANDO HO SENTITO CHE QUELL'AFFARE NERO ERA PRECIPITATO, NON HO POTUTO FARE A MENO DI PROVARE UN GRAN SOLLIEVO...
SONO PROPRIO UNA FRANA ...
ALLELUIA! TE NE SEI ACCORTA, FINALMENTE!
OTA
MA E' QUELLO IL MODO DI PARLARLE?!
EH, CHE VUOI? OTA E' FATTO COSI', LO SAPPIAMO.

CIAFF!
IO VADO A FAR COLAZIONE!
SI'.
SEI UN PO' PIU' SVEGLIA, ADESSO?
SI E' TIRATA UN PO' SU...
SE PENSI CHE MI PRESTI ANCORA PER AIUTARTI A SODDISFARE IL TUO MAEO CHISMO, BE', PUOI SCORDARTELO!
OTA...
GRAZIE.
OTA

UN'ALTRA VOLTA...
...VA' DAL TUO BEL SHINOHARA!
PERCHE' IO...
...COI TUOI PROBLEMI NON VOGLIO AVERCI NIENTE A CHE FARE!
CAPITO'?!
VUUSSH
VISTO COME SONO CARINI, I MIEI AGENTI?
NON HO PAROLE.
FIUUUUUU

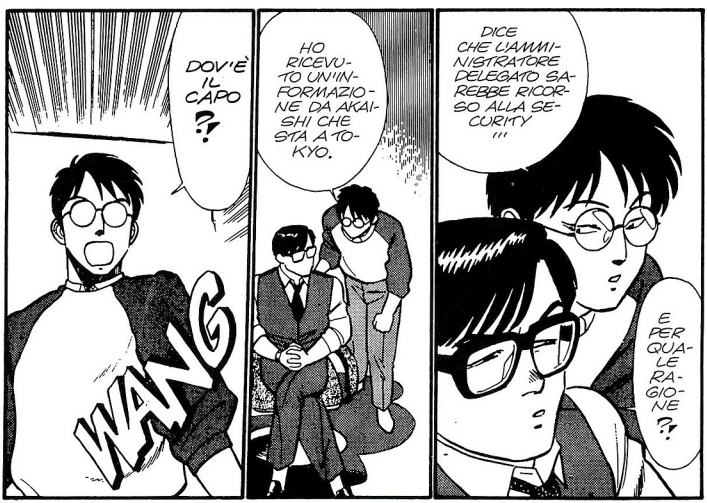

!
EHM...
CIAO.

ASUMA! MI AVEVANO DETTO CHE TI TENEVANO IN OSPEDALE!
AHI! AHIÀ! NON ABBRACCIARMI!



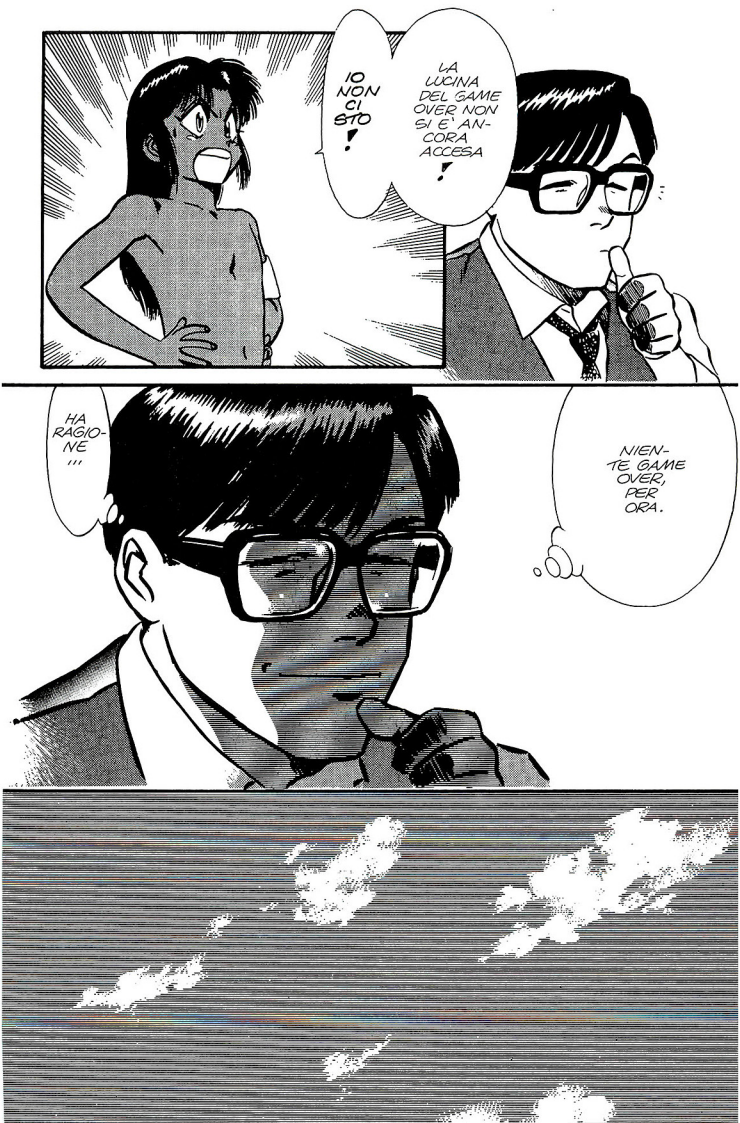
DOV'È OHSUMI? L'HAI VISTO?
POCO FA ERA NELLA FACTORY.
CHE FACCIAMO? L'AMMINISTRATORE DELEGATO CI HA GIÀ IMPARTITO PIÙ DI UNA VOLTA L'ORDINE DI RIENTRARE!
CHEEK
SE È COSÌ, C'È POCO DA FARE.
SMONTATE IL GRIFON E METTETELO NEL CONTAINER.
S... SIGNIFICA CHE IL PROGETTO VIENE SOSPESO?!
EH?!
ORA NON POSSIAMO PIÙ TORNARE INDIETRO!
EHI, NON FARMI QUELLA FACCIA ARRABBIATA.

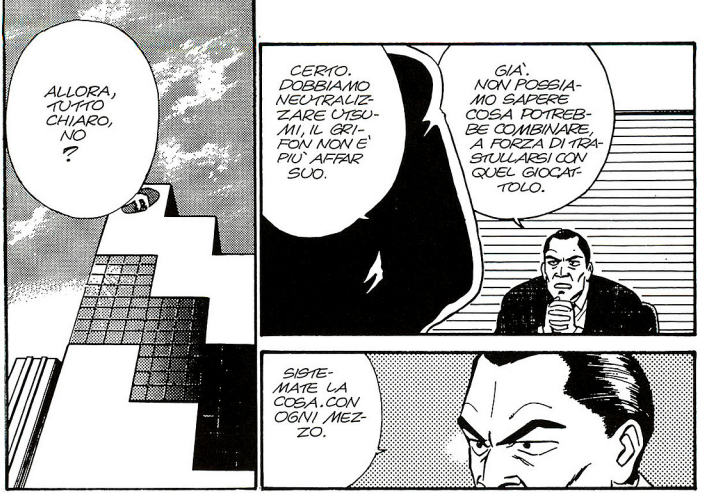
A VEDERLA NON SI DIREBBE...
SCUSI.
ANCH'IO SONO IMBESTIALITO, COSA CREDI.

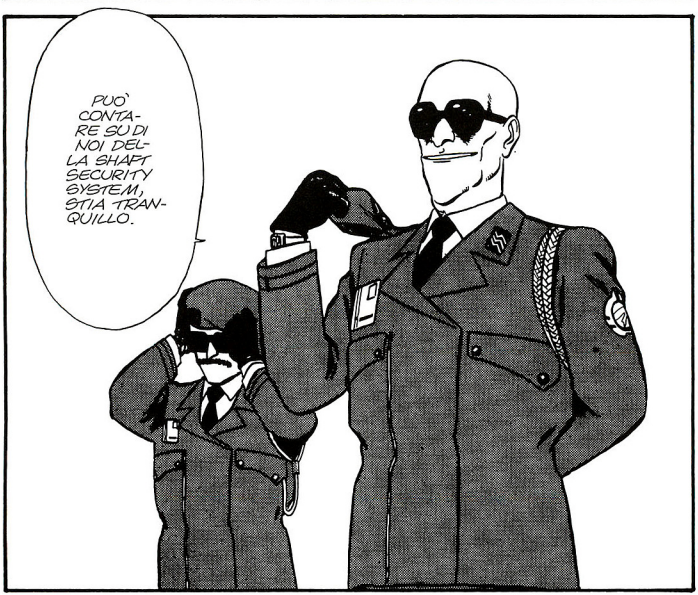

DICE CHE L'AMMINISTRATORE DELEGATO SAREBBE RICORSO ALLA SECURITY !!!
E PER QUALE RAGIONE ?!
HO RICEVUTO UN'INFORMAZIONE DA AKAISHI CHE STA A TOKYO.
DOV'È IL CAPO ?!
WANG

SIGNOR UTSUMI !

HO SENTITO TUTTO!
BAD! MA TI SEI ACCORTO CHE NON HAI NIENTE ADDOSSO?
PERCHE' MAI DOVREMMO RINUNCIARE AL PROGETTO PROPRIO ADESSO? SIAMO TROPPO AVANTI?
TI CAPISCO, MA '''
...NON C'E' NIENTE DA FARE. ORDINI DELLA DIPITA.
DIGLI DI METTERE IN ORDINE LA ROBA ALLA SVELTA.
KUROSAKI. CONTATTA LA SETTIMA SEZIONE.
IO SONO UN LORO DIPENDENTE.
PARLI COME UN LORO DIPENDENTE '''
AKAISHI E MIDORIKAWA CI TERRANNO SICURAMENTE AL CORRENTE, SE E' PER QUESTO.
CHE AVRANNO INTENZIONE DI FARE, QUELLI DELLA SECURITY? NON CI VEDO CHIARO...

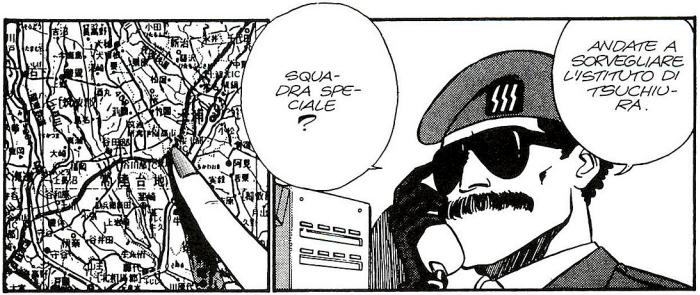

IO NON CI STO!
LA LUCINA DEL GAME OVER NON SI E' ANCORA ACCESA!
HA RAGIO-NE!!!
NIEN-TE GAME OVER, PER ORA.


ALLORA, TUTTO CHIARO, NO ?
CERTO. DOBBIAMO NEUTRALIZZARE UTSUMI, IL GRIFON NON E' PIU' AFFAR SUO.
GIA'. NON POSSIAMO SAPERE COSA POTREBBE COMBINARE, A FORZA DI TRASTULLARSI CON QUEL GIOCATTOLO.
SISTEMATE LA COSA. CON OGNI MEZZO.

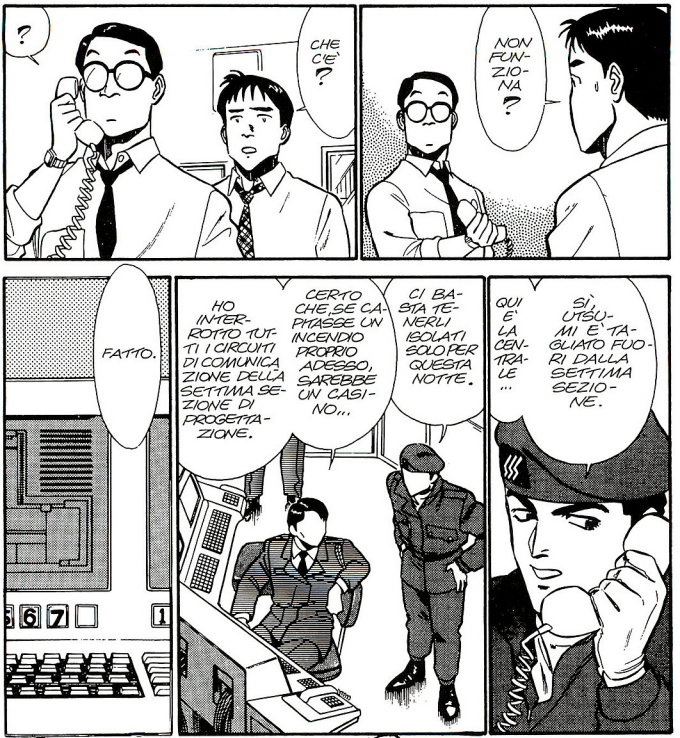

PUO' CONTARE SU DI NOI DELLA SHAFT SECURITY SYSTEM, STIA TRANQUILLO.

PATLABOR
VERSUS
PARTE 5

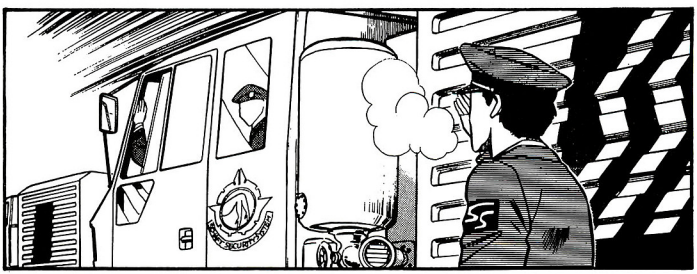
FAI INTERVENIRE DUE SQUADRE DELLA SEZIONE DI MITO.
UNA SQUADRA DIRETTAMENTE A TSUCHIURA...
...E L'ALTRA A CONTROLLARE IL PORTO DI KASHIMA.
NOI CE NE ANDIAMO SULLA STRADA PER JOBAN A RICEVERLI.
11
ROOM A.S.H.
AFFIDO A TE IL COMANDO DELL'OPERAZIONE.
OK.
EVITA ACCURATAMENTE DI ENTRARE IN ATTRITO CON LA POLIZIA. NON SEMPRE I SOLDI POSSONO APPIANARE CERTI PROBLEMI.
L'IMPORTANTE È CHE NON SI PERDA LA FACCIA ...
SI CAPISCE.

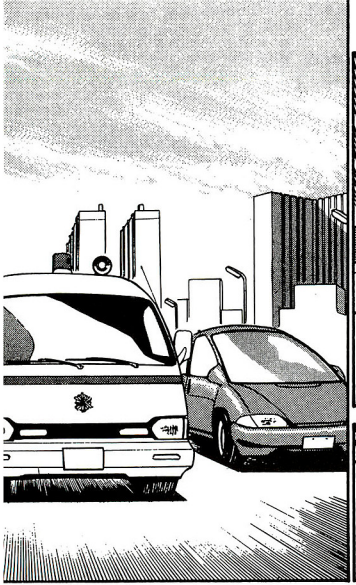

SQUADRA SPECIALE ?
ANDATE A SORVEGLIARE L'ISTITUTO DI TSUCHIURA.

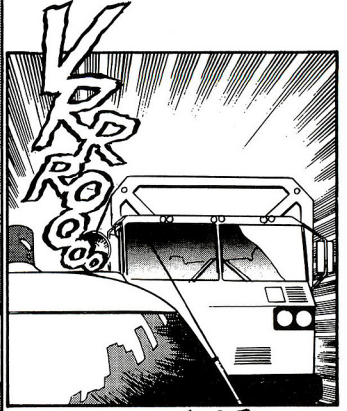
CHE INTENZIONI HANNO? HA I CAPTATO QUALCOSA ?
SÌ, VANNO A SORVEGLIARE L'ISTITUTO A TSUCHIURA.
MA CHE DEVONO SORVEGLIARE ?
CI SONO GIÀ LE GUARDIE ...
AVVERTIAMO UTSUMI.
CATTAK
MEGLIO SE LASCIANO TSUCHIURA AL PIÙ PRESTO.

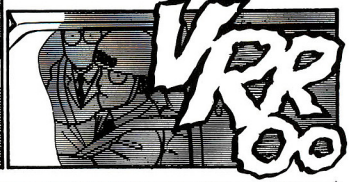

?
CHE C'E'?
NON FUNZIONA?
FATTO.
HO INTERROTTO TUTTI I CIRCUITI DI COMUNICAZIONE DELLA SETTIMA SEZIONE DI PROGETTAZIONE.
CERTO CHE, SE CAPITASSE UN INCENDIO PROPRIO ADESSO, SAREBBE UN CASINO...
CI BASTA TENERLI ISOLATI SOLO PER QUESTA NOTTE.
QUI E' LA CENTRALE...
SI', UTSUMI E' TAGLIATO FUORI DALLA SETTIMA SEZIONE.
GWIRRR
GWIRRR
GWIRRR
GWIRRR
GWIRRR

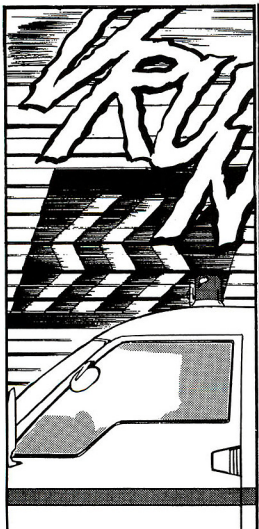
VROOOOOOOMM
ALTEZZA MASSIMA M. 4.5

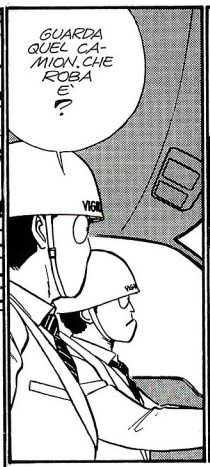





VRROOO


VRROOO


VRUN

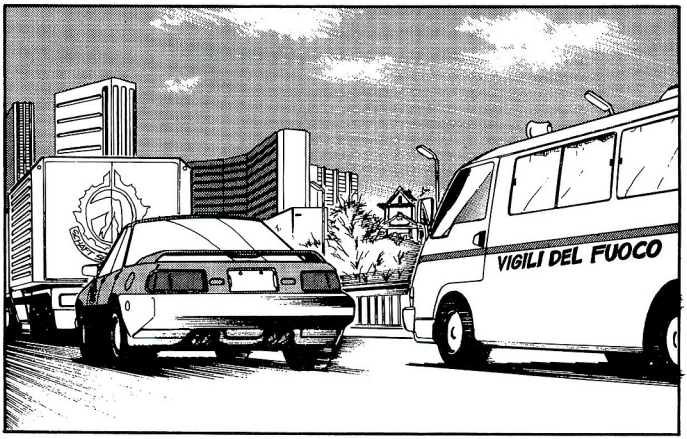

GUARDA QUEL CAMION. CHE ROBA E'?
VIGIL

E' DELLA SHAFT SECURITY SYSTEM.
NE SAI QUALCOSA?
VIGILI DEL FU

NON SO COSA CI FACCIANO IN GIAPPONE.

CHE IO SAPPIA, HANNO SEMPRE AGITO A HONG KONG E NEL SUD-EST ASIATICO ...

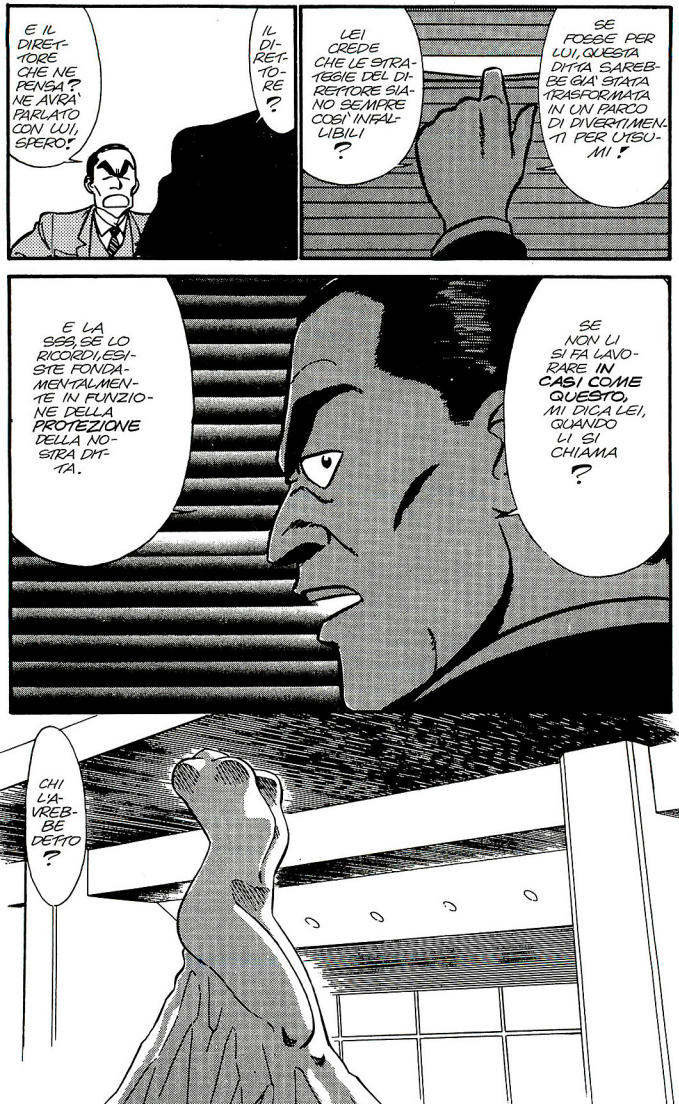
NON HANNO UNA GRAN NOMEA.



NIENTE DI SPECIALE. MI SERVE SOLO PER FAR STARE UN PO' CALMO UTSUMI.

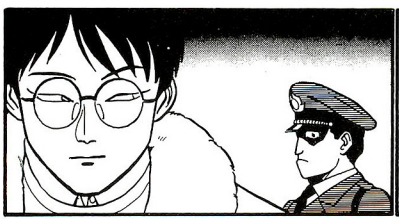
PERCHE' HA RICHIESTO L'INTERVENTO DELLA SSS ?!

SIGNOR TOKUNAGA !


SE FOSSE PER LUI, QUESTA DITTA SAREBBE GIA' STATA TRASFORMATA IN UN PARCO DI DIVERTIMENTI PER UTSUMI!
LEI CREDE CHE LE STRATEGIE DEL DIRETTORE SIANO SEMPRE COSI' INFALLIBILI?
IL DIRETTORE?
E IL DIRETTORE CHE NE PENSA? NE AVRA' PARLATO CON LUI, SPERO!
SE NON LI SI FA LAVORARE IN CASI COME QUESTO, MI DICA LEI, QUANDO LI SI CHIAMA?
E LA SSS, SE LO RICORDI, ESISTE FONDAMENTALMENTE IN FUNZIONE DELLA PROTEZIONE DELLA NOSTRA DITTA.
CHI L'AVREBBE DETTO?

A QUANTO PARE HO COMPLETAMENTE PERSO LA FIDUCIA DELL'AMMINISTRATORE DELEGATO TOKUNAGA...
NON E' PIUTTOSTO LUI CHE NON SIE' FIDATO DI TE SIN DALL'INIZIO ?
SPIRITOSO.
ALLORA? NON HO RAGIONE ?
SIGNOR UTSUMI... MEGLIO CHE LEI NON ESCA, PER QUALCHE TEMPO.
CHE COSA ?!

ACCIDENTI ...!
MA IO DEVO TORNARE A TOKYO!
MI DISPIACE.
SI TRATTA DI ORDINI SUPERIORI.



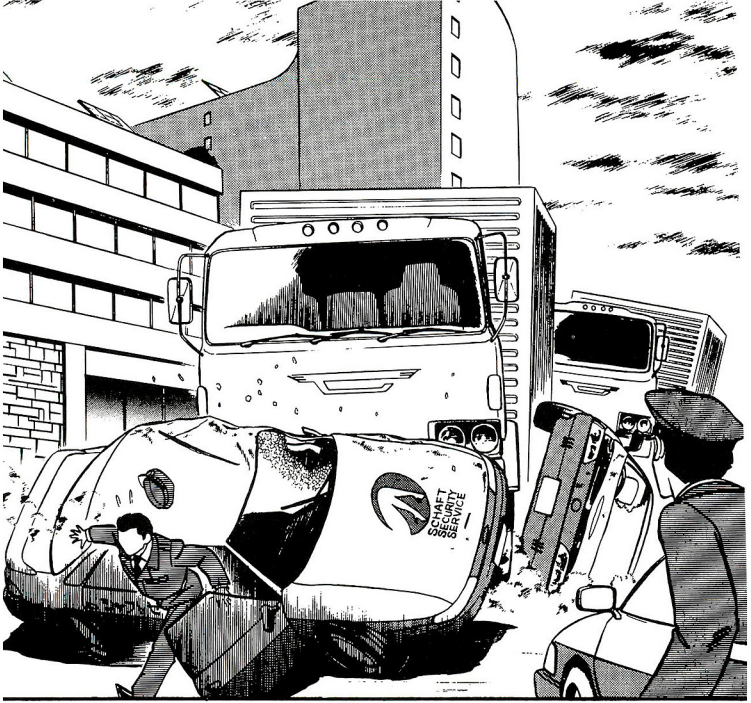
KUROSAKI: TORNIAMO ALL'UFFICIO.
VENGO. QUESTI QUA NON HANNO L'ARIA DI VOLER SCHERZARE.
UFF...
TUNC
W!

FERMI!
KLAK!
ERGH!
DOPO DI TE, CAPO!

NON VORRETE MICA ANDARE CON LORO...
ABBIAMO FINITO DI CARICARE. E ADESSO?
SENZA DI NOI IL GRIFON NON PUO' MUOVERSI.
MA CHI GLIELO FA FARE DI IMBARCARSI IN UN'AVVENTURA DEL GENERE?
ORMAI SIAMO IN BALLO.
VABBE', MA TANTO ORMAI LO SAPPIAMO CHE GENTE SONO. DOBBIAMO AVER PAZIENZA.

UBUMI ANCORA NON ARRIVA.
QUI, SE NON PARTIAMO SUBITO...
STUD
STUMB
METTETE IN MOTO!
DOBBIAMO ANDARCENE O CI SBARRERANNO LA STRADA!
COMANDANTE, C'È UNA COMUNICAZIONE DALLA SQUADRA SPECIALE A TSUCHIURA.
... COME?

CHE ?!
PAF
STU-PIDO !
UTSUMI HA INTUI-TO, NON C'E' CHE DIRE.
MMH ...
SI E' MESSO CONTRO LA SUA AZIEN-DA !
MALE-DETTO UTSU-MI !!!



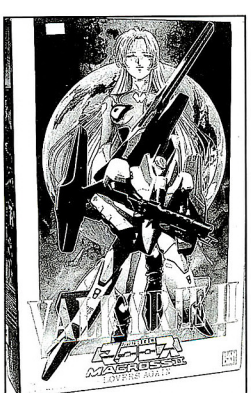
CONTINUA...

ANIME KIT

MACROSS II - VALKYRIE II

di Ciro Sapone e Gruppo Zero

Ottant'anni dopo l'epopea delle grandi guerre contro gli Zentran e le Meltran, giunge dalle remote profondità del cosmo una nuova minaccia per la Terra. Una flotta sconosciuta sbaraglia le forze di difesa e rende vano l'"attacco Minmay', una particolare tattica utilizzata dai terrestri nello spazio. Sul nostro pianeta, intanto, giunge Lady Ishtar, una misteriosa ragazza salvata dal reporter Hibiki dopo un disastroso scontro con la flotta sconosciuta. La ragazza è un Emulatore Marduk. I Marduk sono un'antica stirpe guerriera errante che da millenni combatte e annienta tutte le civiltà che incontra nello spazio. Grazie a dei 'Canti di battaglia' i Marduk inducono gli Zentradi a combattere al posto loro in modo da detenere il potere tra le stelle. Ma Hibiki saprà volgere la situazione a favore della Terra, grazie all'aiuto della stessa Ishtar e al segreto della Mitica Nave di Alus. Questo il soggetto delle nuove avventure di *Macross II* (pubblicato recentemente su "Zero").



Il mecha design ha subito poche variazioni rispetto alla prima serie, abbiamo così il Valkyrie II, versione modificata e migliorata del vecchio Valkyrie. Il Valkyrie-II VF-22J della U.N. Space Force (le forze spaziali di difesa della Terra), presenta una linea aerodinamica e una greve corazzatura, oltre a un formidabile armamento pesante costituito dal megacannone a impulsi montato sul dorso del Mech. Il modello è prodotto dalla Bandai in scala 1:72. La gigantesca confezione riporta sul fronte un'immagine a colori del Valkyrie II con sullo sfondo la bellissima Ishtar. I lati della scatola riportano foto a colori del modello realizzato.

Il foglio delle istruzioni contiene, consuetudine Bandai, un grande poster a colori del Valkyrie II.

La costruzione presenta un grado di difficoltà abbastanza elevato, in quanto vi sono molti snodi adatti a permettere al Valkyrie di assumere le tre classiche configurazioni da battaglia: aereo, tank e mech.

La prima struttura da realizzare è quella del megacannone a impulsi e della slitta dei reattori a esso collegata. Si staccano i componenti dalle sprue con una tronchesina e, dopo averli incollati (colla Italeri), si procede alla stuccatura (stucco morbido Molak, applicato con una spatolina). Il cannone e la slitta vanno dipinti in Field-Gray (a mano con pennelli); si faccia attenzione a non bloccare lo snodo che permette al cannone di

ANNUNCI

Amate i Cavalieri dello Zodiaco e i cartoni animati in generale? Se sì, vi aspetto tutti a Torino lunedì 8 agosto 1994 alle 15,30 in Piazza Carignano per aprire il club dei "Cavalieri dello Zodiaco". Come segno di riconoscimento ognuno di voi dovrà portare un "Manga Compact". Vi aspetto numerosissimi!

Filippo Botto
c/o Lasdica
Corso Regio Parco 128 B
10154 Torino

Qui il mio indirizzo per chi volesse corrispondere con un diciassettenne disponibile per qualche discussione.

Alessandro Gheda
Via Matteotti 173
46025 Poggio Rusco (MN)

«Finché il fuoco arderà dentro di me continuerò a vivere libero... libero nell'oscuro mare dello spazio in questo oceano senza domani.» Tanto, tanto tempo fa un uomo viveva sotto il segno del teschio, per la sua libertà. Ma dov'è adesso l'Arcadia? Aiutatemi a trovarla. Se c'è qualcuno che prova ancora delle emozioni vere, si faccia sentire. Se volete scrivere anche solo ciò che vi passa per la mente o disegnare o qualsiasi altra cosa, non sprecate un secondo. Tutto questo verrà annotato in un 'quaderno' e tutti lo riceveranno. Ah! Vi ricor-

ANIME KIT

do ancora, non è necessario che siate né veri filosofi, né dei Mishima, né degli Otomo, o collezionisti con più di duecento videocassette per sentirsi qualcuno. Per favore ricordatevi di aggiungere L. 300 in francobolli sulla busta.

McLoud Fermoposta C.I. 28481274 30175 Marghera Centro (VE)

Ho 20 anni e cerco amici a Novara dai 18 ai 20 (circa) con cui passare i pomeriggi insieme. Non mi piace la discoteca.

Cristiano Ferrari Via G. Garibaldi 5 28066 Galliate (NO) Tel. 865465

Ho 17 anni e vorrei corrispondere con chi come me ama il favoloso mondo dei fumetti giapponesi e soprattutto della Takahashi. Inoltre vendo/scambio materiale e videocassette di Maison Ikkoku, Il grande Mazinga e Crying Freeman con Dragon Ball, Angel Cop e Dream Hunter. *Aspetto una vostra risposta.*

Maria Antonietta Trapani Via Monte Cuccio 29 90100 Palermo

Cerco una persona che sia molto brava a disegnare i personaggi della serie Ranma 1/2. *Chiunque sia interessato scriva a:*

Luca Beltrame Viale Lombardia 16 20131 Milano

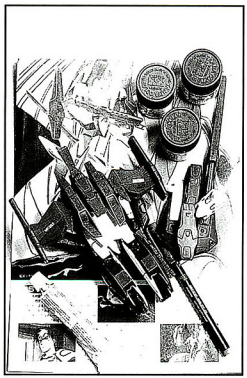
inclinarsi, quando il Valkyrie è nella configurazione mech.

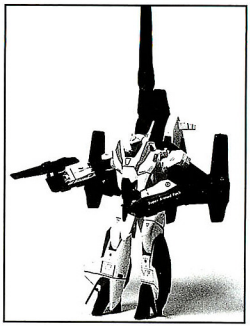
Procedere, poi, alla costruzione delle braccia, dopo averne assemblato e stuccato i pezzi (facendo attenzione a non bloccare gli snodi). Per le mani e i bloster esterni dei missili, alloggiati sugli avambracci, va usato il colore Flat-White. Dettagliare poi le braccia, i bloster, le mani e la slitta a razzi del megacannone con un pennarello nero indelebile a punta fine 0.1.

Assemblare la testa secondo le istruzioni e applicare la visiera oculare dopo la colorazione, sempre in Flat-White. Il diadema frontale della testa va dipinto in Orange (lucido). L'utilizzo di un pennarello nero a punta fine sarà fondamentale per dettagliare la testa.

Le gambe del Valkyrie II vanno assemblate a partire dagli snodi principali. Per i piedi e le piastre esterne delle gambe, una volta montati, va usato il Field-Gray. Infine dettagliare le gambe, come il resto del corpo, con il pennarello nero indelebile a punta fine.

Il busto è senz'altro la parte più delicata di tutto il modello. Recisi i pezzi dalle sprue e rifilatili con un cutter, procedere a unire (con gli incastri previsti) gli snodi che permetteranno le trasformazioni del Valkyrie II. La cupola dell'abitacolo del pilota non deve essere dipinta, in quanto è formata da un pezzo di plastica trasparente verde. Il busto del Mech va colorato in Flat-White, mentre le aree intorno all'abitacolo in Flat-Black e le bande pettorali in Orange (lucido), ripassato con del Gloss-Matt (per attenuare l'effetto lucido). Il busto necessita anch'esso di rifiniture con pennarello nero 0.1, che sottolineeranno, anche in questo caso, la geometria delle piastre della corazzatura del Mech.





Il mitragliatore a plasma, portatile, dopo l'assemblaggio deve essere dipinto con Gun-Metal. Per le luci di posizione, presenti in alcune aree del Valkyrie II, usare Red-Yellow-Green (lucidi).

Prima di completare il modello applicare con una pinzetta (di quelle per le ciglia) le decals. Esplicata anche questa 'formalità', si potrà procedere con cautela all'assemblaggio finale del mech.

Le gambe si agganciano (a incastro) al busto. Le braccia si collegano agli spinotti superiori dello stesso. La testa si inserisce sulla sommità del busto, in corrispondenza degli snodi interni, che permetteranno al mech di mutare la configurazione da battaglia. Lo zaino con i razzi e il mega-cannone brandeggiante deve essere assemblato al dorso del Valkyrie II con colla liquida trasparente. Realizzato il modello secondo le istruzioni, lo si potrà mettere in posa in bacheca, o inserirlo in un diorama come quello in foto (Valkyrie II vs. Zentradi Tactical Pod).

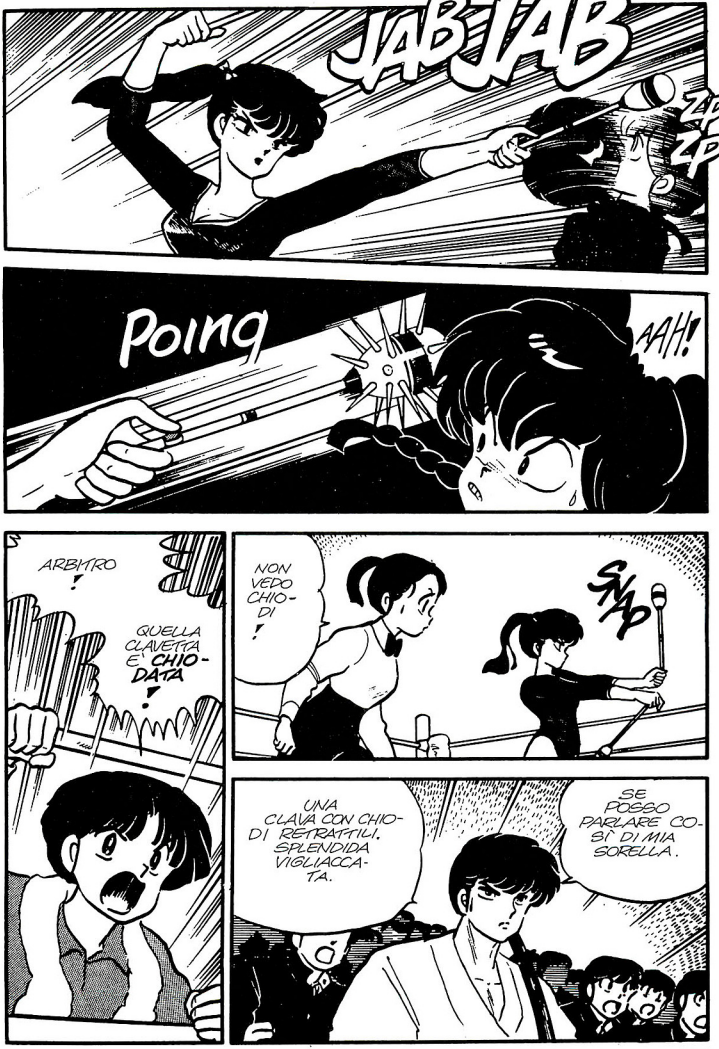
RANMA PARTE 21

INCONTRO ROVENTE

RRRING
OGGI... ARTI RITMICO-MARZIALI! LE REGOLE: NESSUN LIMITE DI TEMPO...
STA' CALMO, RYOGA, O TI SPAPPOLO LE CERVELLA.
YAAAAY
YAAAAY
KNEE
KNEE
KLANK KLANK
...NESSUN COLPO A MANI NUDE...
...L'INCONTRO TERMINA QUANDO UNO DEI DUE COMBATTENTI FINISCE AL TAPPETO...
ZA SAN PACCO
YAAAAY
HOORAY
...E CHI ESCE DAL RING...
KODACHI #1
...PERDE!

TM.TM
NON E' NEL MIO STILE PICCHIARE LE RAGAZZE...
...PER CUI TI FARO' SCENDERE DAL RING PRIMA DI FARTI MALE!
WHIPPP
AHAHAHAHAHAHAHAH!
Pa Pa
GRAZIE PER L'INTERESSAMENTO!

COLPI DEGNI DEL FIORE DELLE ARTI MARZIALI ...
...KODACHI KUNO!
YAAA
AAAA
MANOVRA LA CORDA COME FOSSE UN'ASTA!
BZZZZ
oOH!
KLANK
SNORT
TA-TUMP
TA-TUMP
ASPETTA!
E' UN BASTONE!
UN BASTONE TRAVESTITO DA CORDA!
BONG
ARBITRO! QUESTO VA CONTRO LE REGOLE!
BASTA CHE NON SIA UN COLPO A MANI NUDE.
WHIP

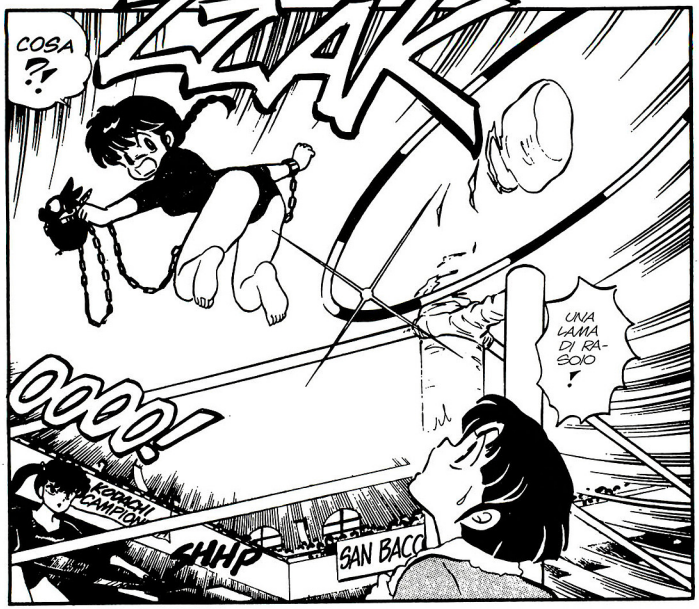

JAB JAB
ZIP
ZIP
Poing
AAH!
ARBITRO !
QUELLA CLAVETTA È CHIODATA !
NON VEDO CHIODI !
SNAP
UNA CLAVA CON CHIODI RETRATTILI. SPLENDIDA VIGLIACCATA.
SE POSSO PARLARE COSÌ DI MIA SORELLA.

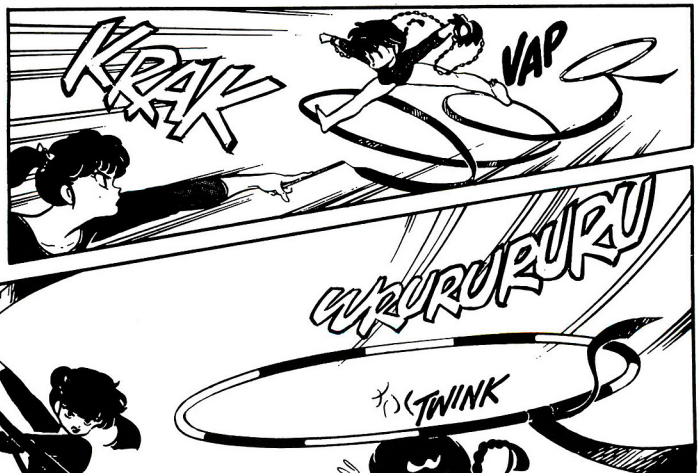
LO FACCIO SOLO PER USCIRE CON RANMA !
OH, IL SOLO PENSIERO M'INEBRIA !
TE L'HO GIÀ DETTO CHE NON C'E' N'E' !!!
BOING
GLOMP
!!!NON USCIRO' CON TE!
WHOOK

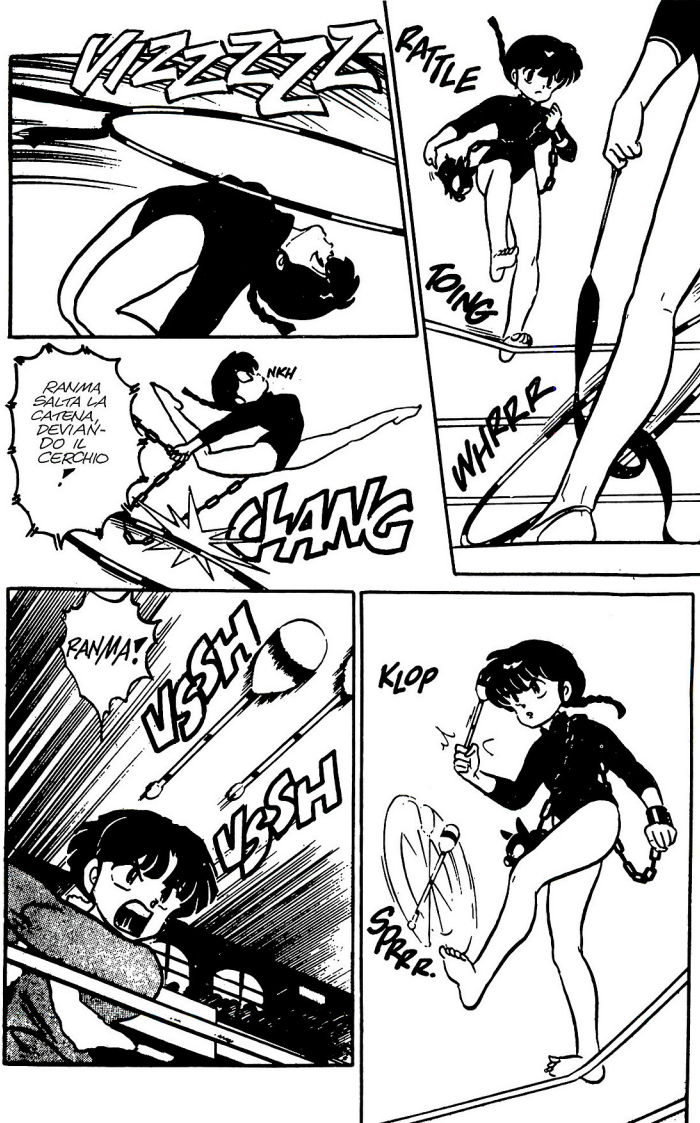
...INGEGNOSO L'ATTACCO DEL MAIALINO...
...DI RANMA SAOTOME!
UN MAIALINO E' UN'ARMA CONSENTITA?
VALIDO!
OHHHH
TA
KLANK
BA RA
E CHI PARLAVA DI VOLER USCIRE CON TE?
SHAH!
UHM... GIA'...

GIURA CHE SE PERDI, NON FARAI PIÙ VEDERE LA TUA FACCIA ...
...A RANMA SAOTOME!
#1
E TU PER L'ESATTEZZA COSA SEI PER RANMA SAOTOME?
GIURI O NO?
OH OH OH OH OOOH
TM TM TM
TM
C...COSA STAI TENTANDO DI...?
TU!
VUOI ANCHE TU RANMA!
POINK
KODACH!!
ORA CAPISCO TUTTO!
TU, ORRIDA RAGAZZA! TU... TU... TU...
JAB JAB
JINK
JINK
DEFICIENTE!

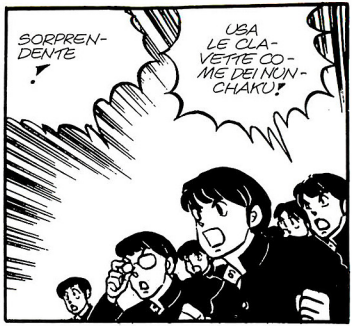
KLANK
IO SONO RANMA SAOTOME!
AH! PUOI FARE DI MEGLIO!
IL CERCHIO!
ARRIIVA!
CHE DONNA INSOLENTE, A RUBARE IL SUO NOME!
SNAG
IWOOP
IO, KODACHI, LA ROSA NERA!!!
TI PUNIRÒ!
WHEZZ


COSA ?!
ZZAK
UNA LAMA DI RASOIO !
OOOO!
KOMACHI CAMPIONI
SHHP
SAN BACCO


KRAK
VAP
URURURURU
TWINK


VIZZZZ
RATTLE
TOING
WHIRR
NKH
RANMA SALTA LA CATENA, DEVIANDO IL CERCHIO
CLANG
RANMA!
VSSH!
VSSH
KLOP
SPRR.

SE NON CAPISCI LE MIE PAROLE...
...NON MI RESTA CHE FARTI PERDERE, NO?
RR
RR
RR


SORPRENDENTE!
USA LE CLAVETTE COME DEI NUNCHAKU!

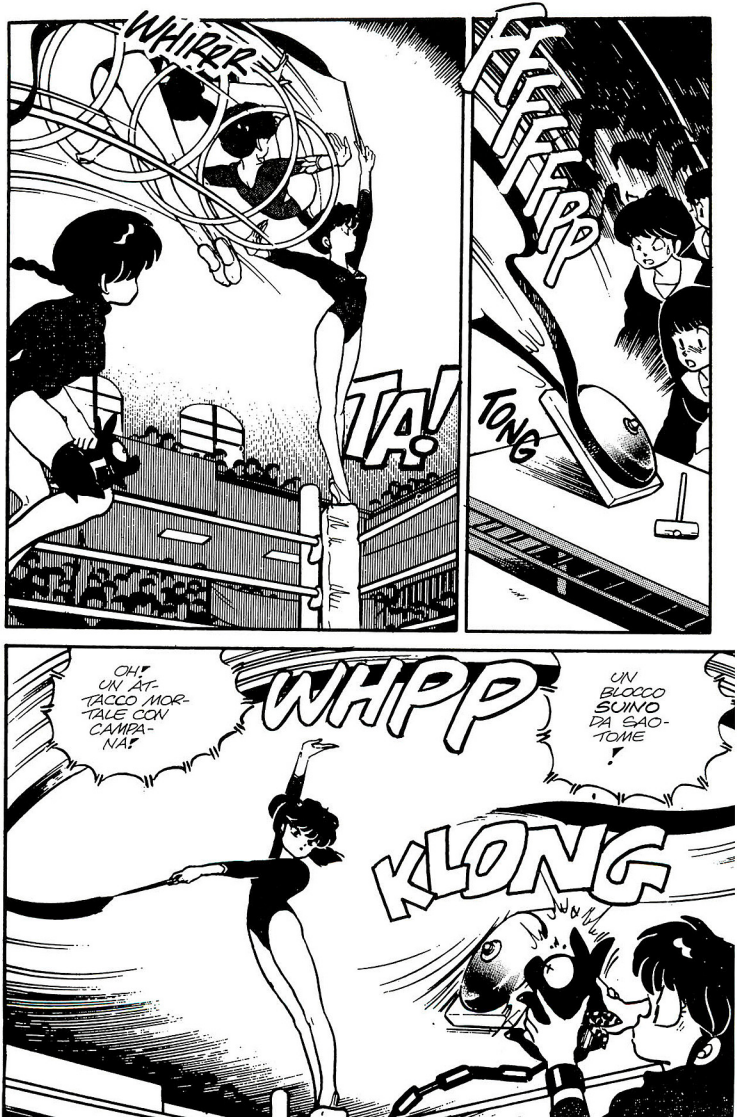
EH.
RISIBILE!

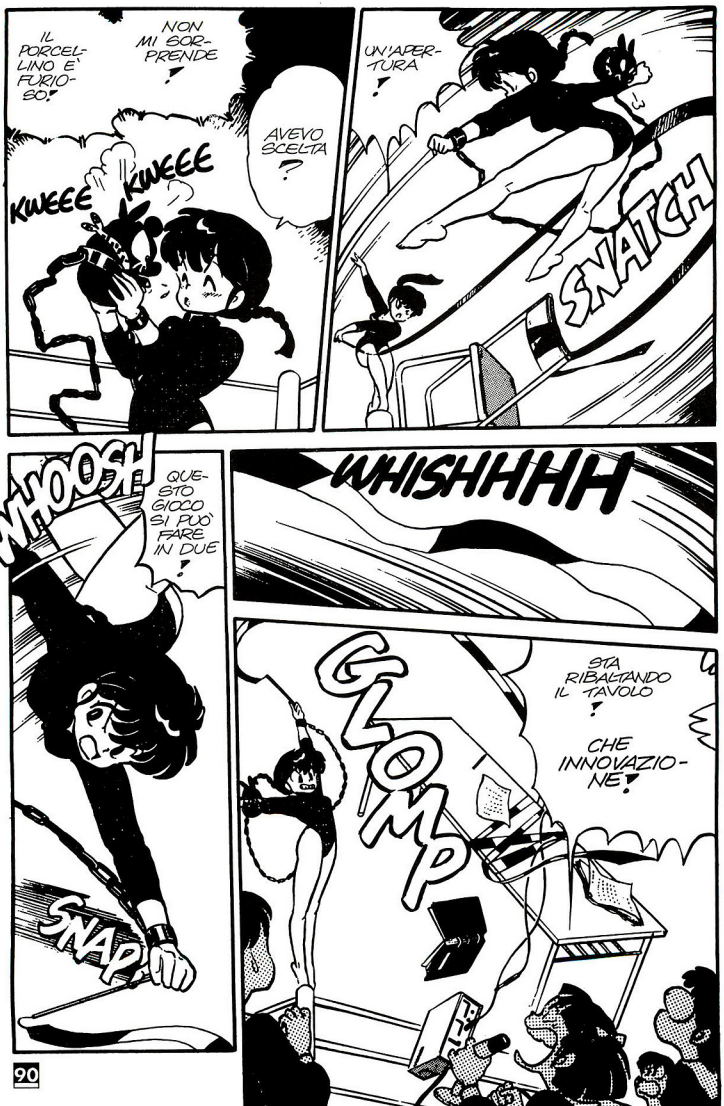
WOOOSH
ORA VEDRETE LA TECNICA SEGRETA DELLA ROSA NERA!
IL COLPO DELLE MILLE MANI!

DADADADA
A FONDO!
DADADADADA

È INCREDIBILE!
È COME SE AVESSE VENTI CLAVETTE!
RANMA!
WHMM
JAB JAB JAB
BOING

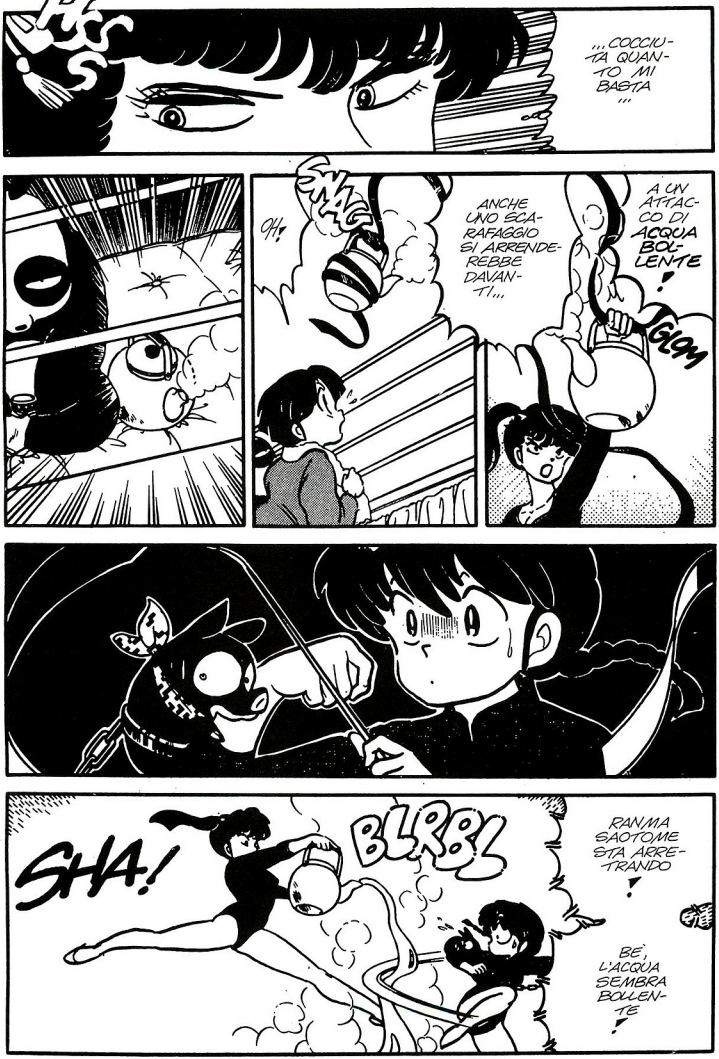
STRIKE!
SLAM!
WHAP
PLOPPLE
OPPLE
OPPLE
EHI! STAVA USANDO VENTI CLAVETTE!
È GIOCO SCORRETTO! SCORRETTISSIMO!
SWISHH
QUESTO È SOLO L'INIZIO!
L'ESSENZA DELLE ARTI RITMICO-MARZIALI...
...È IL CONTROLLO DI UN ARSENALE INFINITO DI ARMI!

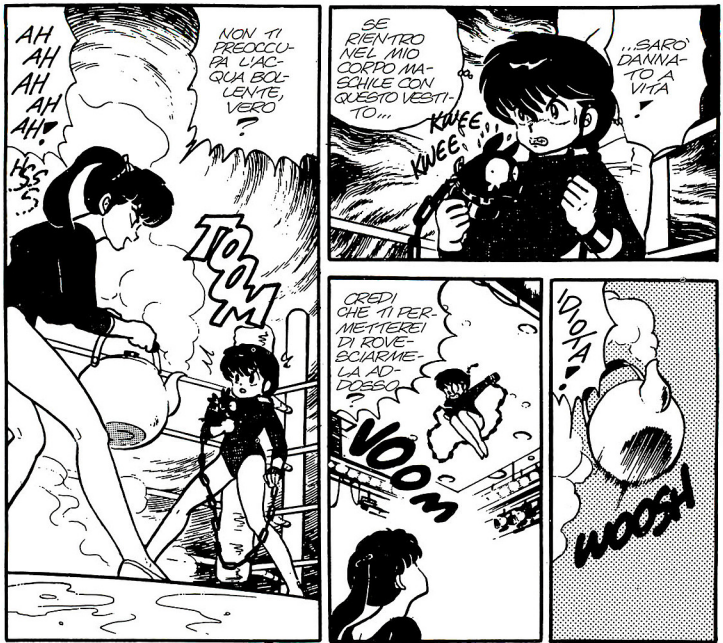

WHIRR
TA!
FFFFFP
TONG
OH! UN ATTACCO MORTALE CON CAMPANA!
WHPP
UN BLOCCO SUINO DA SAOTOME!
KLONG

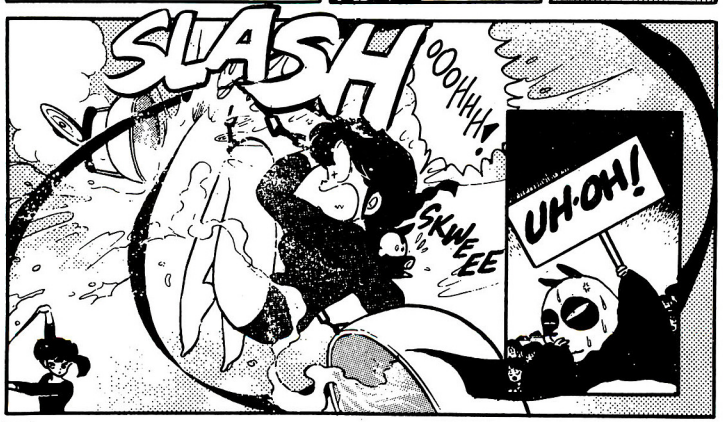

IL PORCELLINO È FURIOSO!
NON MI SORPRENDE!
AVEVO SCELTA?
KWEEE KWEEE
UN'APERTURA!
SNATCH
WHISHHHH
WHOOSH
QUESTO GIOCO SI PUÒ FARE IN DUE!
SNAP
GLOMP
STA RIBALTANDO IL TAVOLO!
CHE INNOVAZIONE!

WHHHHHPP
SNAG
WOOF!
KODACHI LA CONTRASTA CON SUO FRATELLO
YAHH!
SHAK

USARE IL PROPRIO FRATELLO NON E' DA CONSIDERARE UN ATTACCO A MANI NUDE.
USO DEL FRATELLO... VALIDO!
VALIDO!
WAP
SSSS
SIGNOR SAOTOME!
NON E' IL MOMENTO PER RILASSARSI CON UNA TAZZA DI TE'!
E' L'INCONTRO DEL SECOLO!
WHPWHPWHPWHP
ENTRAMBE LE CAMPIONESSE NON MOLLANO DI UN PASSO!
CHE TIPA COCCIUTA.
WHP
WHP


HISS
...COCCIUTA QUANTO MI BASTA...
OH!
SNAP
ANCHE UNO SCARAFAGGIO SI ARRENDEREBBE DAVANTI...
A UN ATTACCO DI ACQUA BOLLENTE!
GLOM
SHA!
BLOBBL
RANMA SAOTOME STA ARRETRANDO!
BE', L'ACQUA SEMBRA BOLLENTE!


AH AH AH AH AH
HSS
NON TI PREOCCUPA L'ACQUA BOLLENTE, VERO?
TOOM
SE RIENTRO NEL MIO CORPO MASCHILE CON QUESTO VESTITO...
KWEE
KWEE
...SARÒ DANNATO A VITA!
CREDI CHE TI PERMETTEREI DI ROVESCIARMELA ADDOSSO?
VOOM
WOOSH

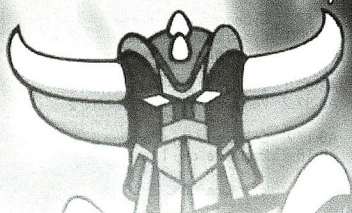

SLASH
OOOHHH!
SKWEEE
UH-OH!

CONTINUA...

...vita amara senza un po' di sapore orientale!

NIPPON shock

Fumetteria



Finalmente, era ora!
Da oggi a Napoli
il primo punto vendita
specializzato di
materiale giapponese:

- **LASER DISK**
- **VHS D'IMPORTAZIONE**
- **COMPACT DISC**
- **MANGA**
- **MODELLISMO**
- **VIDEOGAMES**
- **GADGETS**
- **GRANATA E YAMATO**

Vi aspettiamo al Vomero
in via Merliani, 136
(traversa via Scarlatti)
per mettere a vostra
disposizione tutta la
nostra disponibilità e
competenza.
O, se volete, chiamateci
allo 081/556.11.44
(anche Fax).

Art Director ANGELO FORGIONE

Le ultime vetrine sono state dedicate a singoli personaggi, così, spulciando nel mio computer, mi sono accorto che stavo trascurando una serie di titoli e di novità. Fra i libri illustrati troverete un paio di prezzi da mal di testa: Creature Core della Hobby Japan, sottotitolato *"Demoni e Mostri"* è un libro indispensabile a chi ama il modellismo dell'orrore. Una fantastica galleria di riproduzioni a colori degli incubi più allucinanti. Garden Party è invece una collezione dei personaggi disegnati da Kenichi Sonoda fino al 1992, fusione degli introvabili Bijion e Gallant con qualcosa di inedito in più. Un'altra curiosità è il libro che racconta le fasi di lavorazione del film Rex, che definisco la risposta giapponese a Jurassic Park. Se avete amato ET, dovreste vedere che cosa ha combinato Carlo Rambaldi alle prese con un piccolo T. Rex appena uscito dall'uovo. In conclusione merita un commento il libro di illustrazioni di Ayumi Kasai, disegnatrice capace di spaziare dalla fantasy ai tarocchi, magica per la complessità dei disegni e dei colori, con qualche pizzico di horror: un vademecum per tatuatori. I titoli presentati sono disponibili e subito spedibili, a meno che non abbia già venduto tutto prima che "Mangazine" arrivi in edicola.

Mr. Hunter

VARIE ED EVENTUALI DEL CATALOGO HUNTER

I LIBRI ILLUSTRATI

AB 119	*Samurai Troopers Message*, volume 1	Lit. 26.400
AB 120	*Samurai Troopers Message*, volume 2	Lit. 26.400
AB 121	*Samurai Troopers Message*, volume 3	Lit. 26.400
AB 150	*Samurai Troopers Message*, volume 4	Lit. 26.400
AB 151	*Samurai Troopers Promotion*	Lit. 26.400
AB 156	*Shurato Daijiten*	Lit. 29.400
AB 203	*Shurato Film Story*, OAV 1, 2, 3	Lit. 29.400
AB 58	*Cyberformula Character*	Lit. 33.000
AB 200	*Cyberformula Perfectio*	Lit. 45.000
AB 201	*Cyberformula II Film Story*	Lit. 36.000
AB 82.1	*Vampire Miyu Film Collection 1*	Lit. 57.000
AB 82.2	*Vampire Miyu Film Collection 2*	Lit. 57.000
AB 179	*Character Mega Paradise* by T. Hirano	Lit. 84.000
AB 18	*Iczer One*, atto 1	Lit. 36.000
AB 19	*Iczer One*, atto 2	Lit. 30.000
AB 20	*Iczer One*, atto 3	Lit. 34.000
AB 86	*Kenichi Sonoda "Garden Party"*	Lit. 114.000
AB 112	*Tokyo Yume Hyoryu*	Lit. 84.000
AB 207	*Illustration Works of Ayumi Kasai*	Lit. 84.000
AB 208	*The Cockpit, This Is Animation*	Lit. 69.000
AB 209	*Gundam 0083, Operation Program*	Lit. 48.000

I LIBRI DEDICATI ALLA FICTION

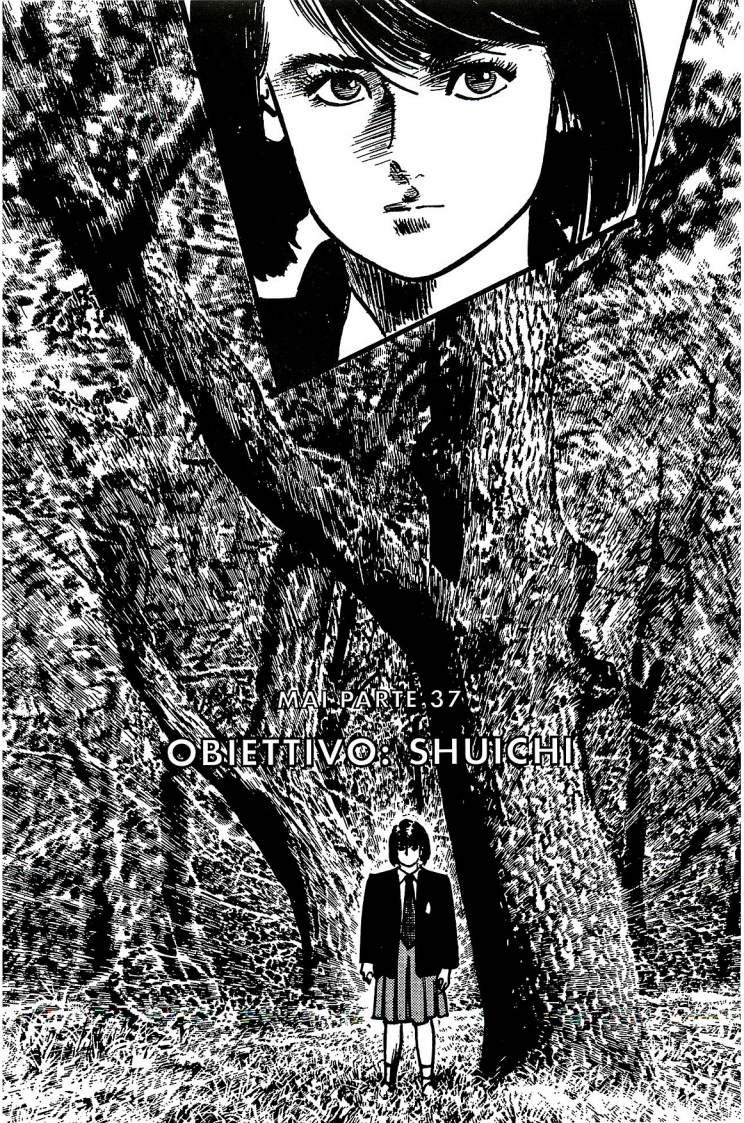
AB 117	*Rex*, il film di Carlo Rambaldi	Lit. 84.000
AB 96	*Thunderbirds*, edizione ufficiale	Lit. 84.000
AB 178	*Kamen Rider ZO*	Lit. 66.000
AB 210	*Creature Core Demon and Monster*	Lit. 114.000

MANGA NOVITA'

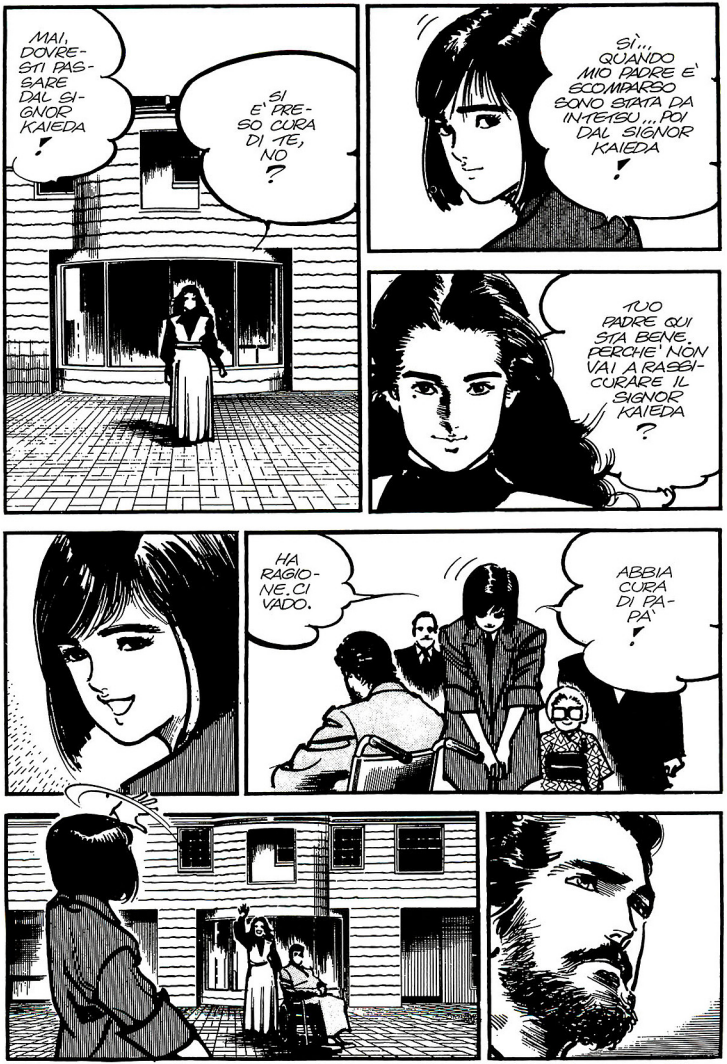
MAN 179	*Dark Angel*, volume 2	Lit. 27.600
MAN 209	*Kishin Heidan*, volume 1	Lit. 29.700
MAN 29	*Nausicaä*, volume 6	Lit. 11.400
MAN 197	*Gun Smith Cats*, volume 4	Lit. 15.000
MAN 37	*Ranma 1/2*, volume 28	Lit. 11.700
MAN 254	*Gundam M.S. Saga*, volume 4	Lit. 30.000
MAN 234	*Tokyo Babilon*, volume 7	Lit. 17.400
MAN 38	*Cleopatra D.C.*, 8 volumetti, cadauno	Lit. 15.000
MAN 196	*Eater*, 3 volumetti, cadauno	Lit. 18.000
MAN 110	*Legend of Lemnear*, 3 volumetti, cadauno	Lit. 24.000
MAN 74	*Robochoi A*, di Go Nagai, 2 volumetti, cadauno	Lit. 11.700
MAN 97	*Samurai Troopers (Rapport)*, 4 volumetti, cadauno	Lit. 24.000
MAN 93	*Shurato (Rapport)*	Lit. 24.000
MAN 106	*Skull Killer Jeckio*, 2 volumetti, cadauno	Lit. 11.700
MAN 108	*Street Fighter Ryu*, 2 volumetti, cadauno	Lit. 14.700
MAN 102	*Miroku*, 5 volumetti, cadauno	Lit. 11.400

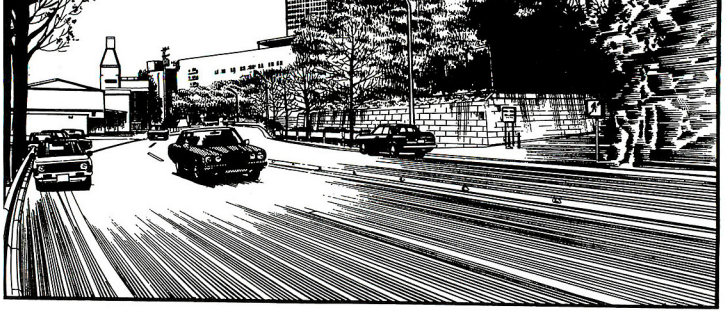
ANIME COMICS NOVITA'

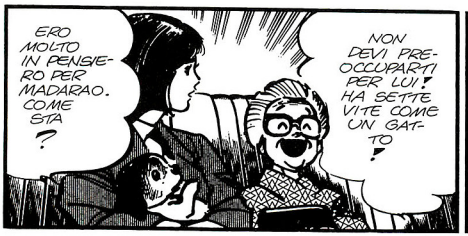
AC 36	*Dragon Ball Z*	Lit. 20.700
AC 25	*Victory Gundam*, volume 1	Lit. 23.400
AC 26	*Victory Gundam*, volume 2	Lit. 26.400


MAI PARTE 37
OBIETTIVO: SHUICHI

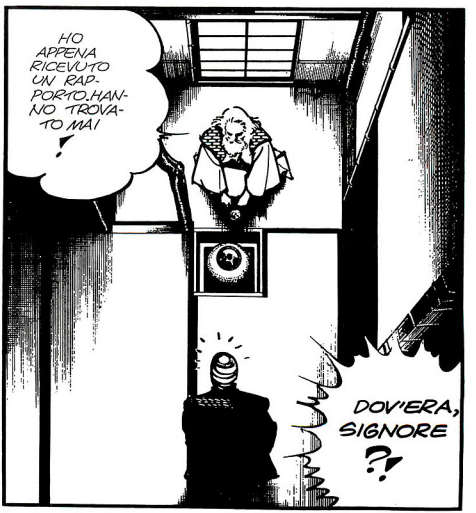
SIGNORINA KUTU!
SIGNORA MINEO! COME HA FATTO A TROVARMI?
MI CI HA PORTATA RON!
IL SIGNOR KAIEDA LA STA CERCANDO! VUOL VENIRE CON NOI? COSÌ POTRÀ VEDERE CHE LEI STA BENE.
MI DISPIACE DI ESSERE SPARITA ALL'IMPROVVISO ...
...MA HO TROVATO FINALMENTE MIO PADRE! NON POSSO LASCIARLO ORA!


MAI, DOVRESTI PASSARE DAL SIGNOR KAIEDA!
SI E' PRESO CURA DI TE, NO?
SÌ... QUANDO MIO PADRE E' SCOMPARSO SONO STATA DA INTETSU... POI DAL SIGNOR KAIEDA!
TUO PADRE QUI STA BENE. PERCHE' NON VAI A RASSICURARE IL SIGNOR KAIEDA?
HA RAGIONE. CI VADO.
ABBIA CURA DI PAPÀ!

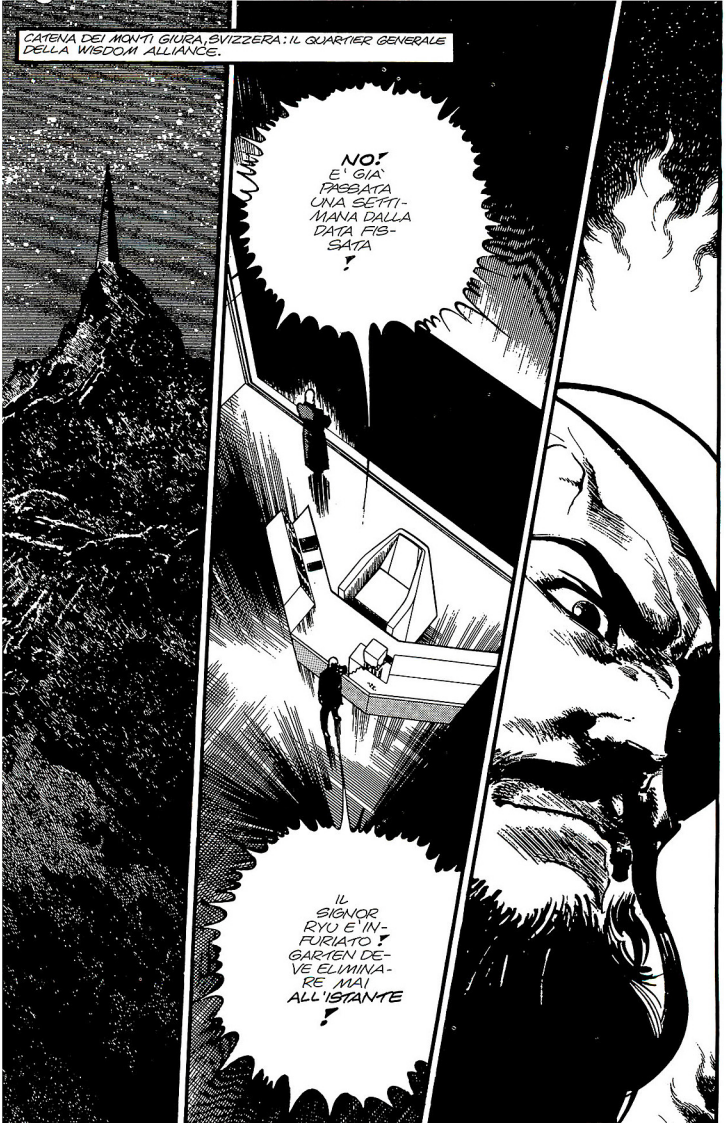



ERO MOLTO IN PENSIERO PER MADARAO. COME STA?
NON DEVI PREOCCUPARTI PER LUI! HA SETTE VITE COME UN GATTO!

BENE! CHE SOLLIEVO!

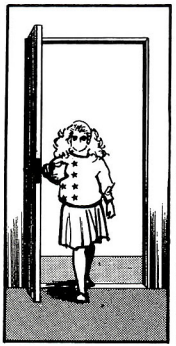

HO APPENA RICEVUTO UN RAPPORTO. HANNO TROVATO MAI!
DOV'ERA, SIGNORE?!

IN UNA VILLA A NEANCHE UN CHILOMETRO DALL'HOTEL OKURE1.
PARE CHE FOSSE COL PADRE!
COL SIGNOR KUTU??
MA COME MAI ERANO LI?!
NON HO ANCORA TUTTI I DETTAGLI, SO SOLO CHE LA VILLA APPARTIENE A UNA DONNA.
shaaaa
PURTROPPO PARE CHE IL SIGNOR KUTU SOFFRA DI AMNESIA...
UHM... SIGNORE, HO SCELTO IL LUOGO PER L'ASSASSINIO DI GARTEN
STAI PROPONENDO DI ATTIRARE GARTEN ALLA VILLA USANDO MAI COME ESCA?
ESATTO, SIGNORE!
AHEM
MA NON DEVE SUBIRE NEANCHE UN GRAFFIO!
MI PARE OVVIO, SIGNORE.

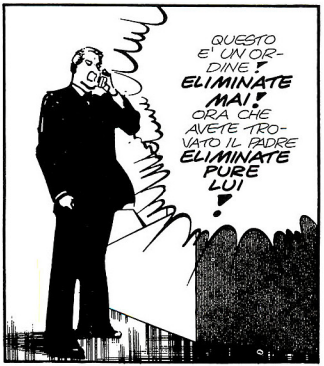

CATENA DEI MONTI GIURA, SVIZZERA: IL QUARTIER GENERALE DELLA WISDOM ALLIANCE.
NO! E' GIA' PASSATA UNA SETTIMANA DALLA DATA FISSATA!
IL SIGNOR RYU E' INFURIATO! GARMEN DEVE ELIMINARE MAI ALL'ISTANTE!

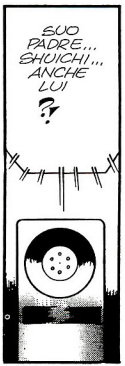
TOKYO: RESIDENZA UFFICIALE DELL'AMBASCIATORE TEDESCO.

LA PREGO DI CONCEDERCI ALTRO TEMPO!
LE SIAMO ARRIVATI VICINO PARECCHIE VOLTE!

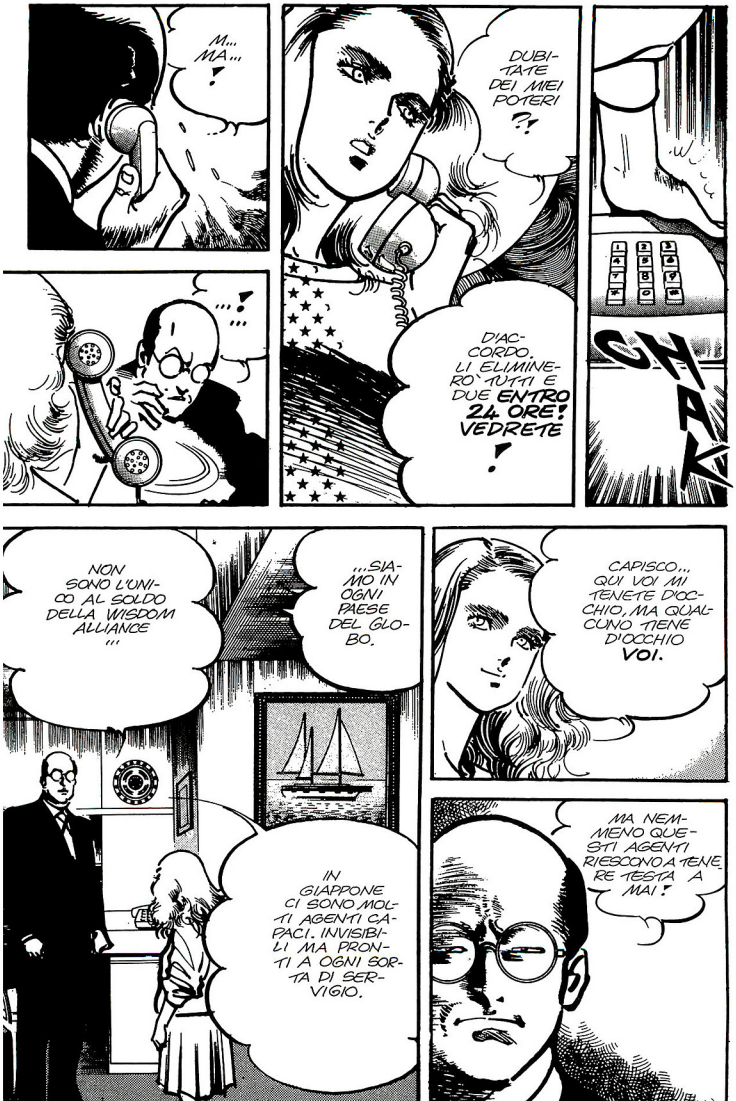


...!


QUESTO E' UN ORDINE! ELIMINATE MAI! ORA CHE AVETE TROVATO IL PADRE ELIMINATE PURE LUI!


SUO PADRE,,, SHUICHI,,, ANCHE LUI?!

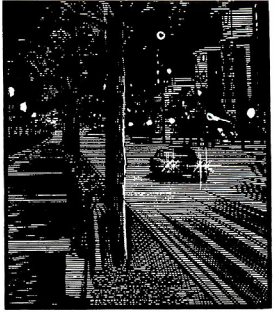
SI'! PARE CHE SAPPIA QUALCOSA DELLA WISDOM ALLIANCE ,,, DEVE SPARIRE!


M... MA...!
DUBITATE DEI MIEI POTERI?!
D'ACCORDO. LI ELIMINERÒ TUTTI E DUE ENTRO 24 ORE! VEDRETE!
...!
...!
STAK
CAPISCO... QUI VOI MI TENETE D'OCCHIO, MA QUALCUNO TIENE D'OCCHIO VOI.
...SIAMO IN OGNI PAESE DEL GLOBO.
NON SONO L'UNICO AL SOLDO DELLA WISDOM ALLIANCE...
MA NEMMENO QUESTI AGENTI RIESCONO A TENERE TESTA A MAI!
IN GIAPPONE CI SONO MOLTI AGENTI CAPACI. INVISIBILI MA PRONTI A OGNI SORTA DI SERVIGIO.

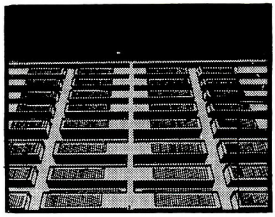
HO SENTITO DIRE CHE ERI IN PERICOLO.
GIA'... COMUNQUE MI HA PERMESSO DI RITROVARE MIO PADRE.
DOVREI RINGRAZIARE QUELLA RAGAZZA TEDESCA... GARYEN... ALMENO PER QUESTO !
MAI, E' PERICOLOSA! I SUOI ORDINI NON COINVOLGERANNO SOLTANTO TE !
VORRA' SICURAMENTE ELIMINARE ANCHE TUO PADRE ORA CHE E' RICOMPARSO !
MIO PADRE... ?!
P... PERCHE' ?! SONO IO QUELLA COI POTERI! MIO PADRE NON C'ENTRA !

ANCH'IO LA PENSAVO COSÌ, ALL'INIZIO ...
...MA PARE CHE TUO PADRE SAPPIA QUALCOSA DELLA WISDOM ALLIANCE SEGRETI DI CUI IO NON SO NIENTE.
...
PROBABILMENTE, DURANTE IL SUO VIAGGIO A NEW YORK, HA OTTENUTO QUALCHE INFORMAZIONE ...
...PER QUESTO HA REAGITO COSÌ QUANDO ABBIAMO ESEGUITO L'ORDINE DELLA ALLIANCE DI CATTURARTI.
NON MENTIREI CON TE, MAI!
MA È PROPRIO SICURO CHE VOGLIANO MIO PADRE?!
...

STAVOLTA GARTEN ELIMINEREBBE MAI, SIGNORE...
E' PROPRIO CIO' CHE DESIDERA?
SE MAI E' REALMENTE LA FIGLIA DI MAKI, GARTEN NON RIUSCIRA' A ELIMINARLA!

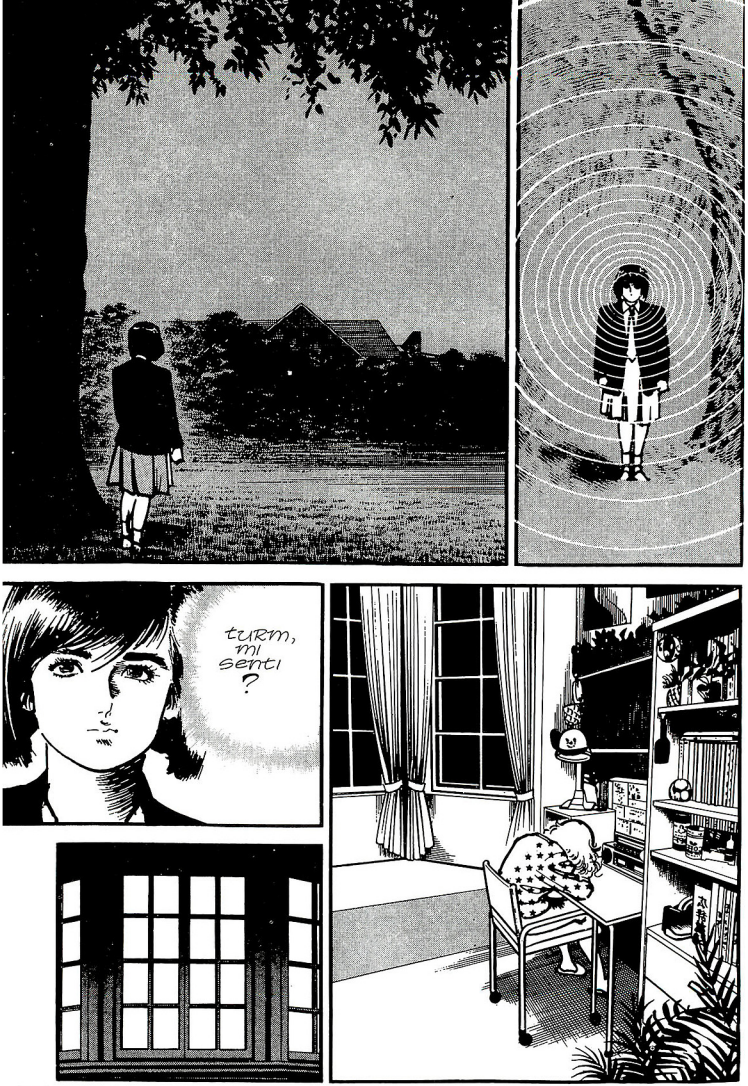


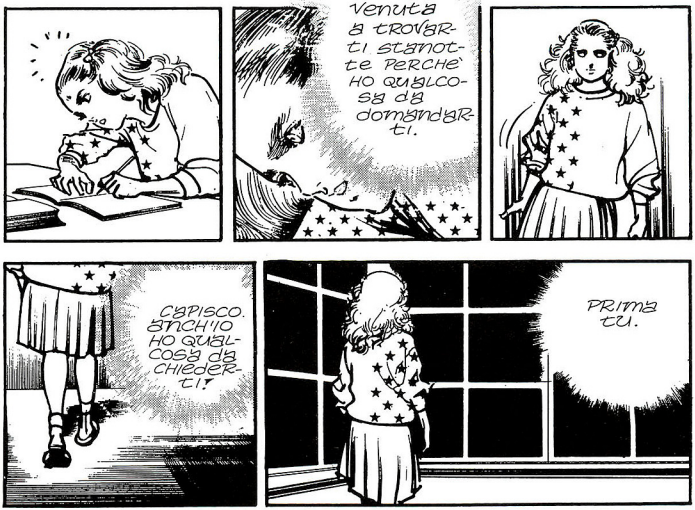
QUI KAMIYAMA! HO APPENA ACCOMPAGNATO LA SIGNORINA KUJU ALLA VILLA A MINAMI AZABU!
SÌ... HO CONTROLLATO CHE SUPERASSE IL CANCELLO!

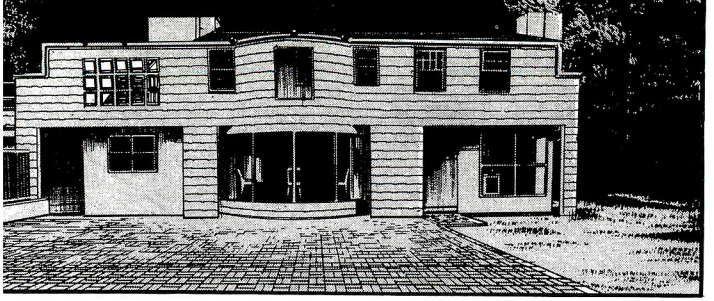


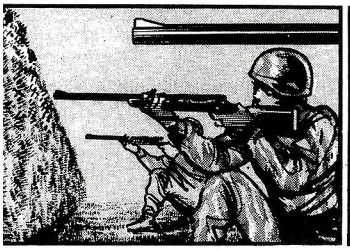
BENISSIMO.

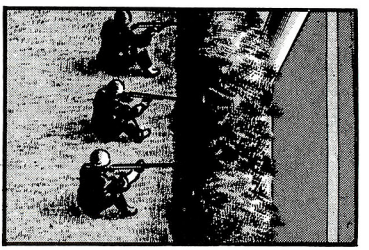
CIRCONDATE LA VILLA!
ESEGUITE IL PIANO... DOBBIAMO ESSERE SICURI CHE GARTEN SAPPIA DOVE TROVARE MAI E IL PADRE!
SISSIGNORE!

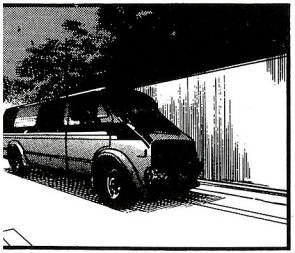

turm, mi senti ?


SONO VENUTA A TROVARTI STANOTTE PERCHÈ HO QUALCOSA DA DOMANDARTI.
CAPISCO. ANCH'IO HO QUALCOSA DA CHIEDERTI!
PRIMA TU.
MAI, HO SAPUTO CHE HAI TROVATO TUO PADRE. VOGLIO CONOSCERLO. DOVE SI TROVA?
NO, TURM! NON POSSO DIRTI DOV'È!

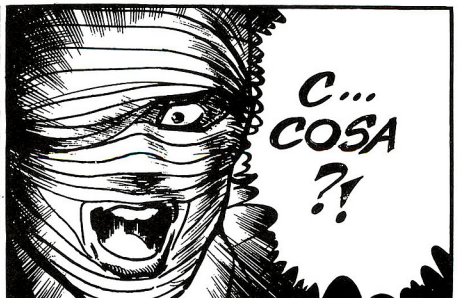


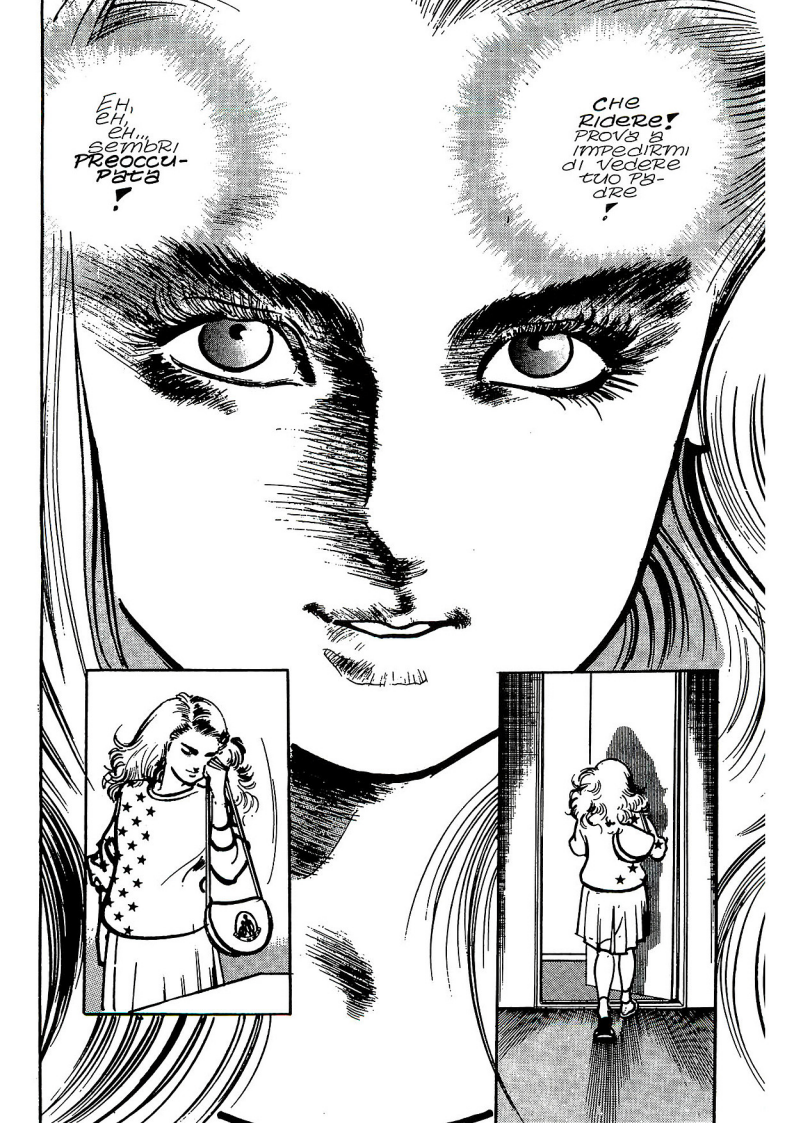






SIGNORE! PARE CHE LA SIGNORINA KUJU NON SIA PIU' ALL'INTERNO!


C... COSA ?!


EH, EH, EH... sembri preoccupata!
Che ridere! Prova a impedirmi di vedere tuo padre!

...
CONTINUA...

MANGA COMPACT

Una storia divertente e delicata che si sviluppa attorno alla **MAISON IKKOKU!** Su **MANGA COMPACT** n° 43.
96 pagine, lire 3.000.

Z VIDEO

70 minuti di pura azione, **Z VIDEO** n° **11**, con 3 episodi 3 di **KEN IL GUERRIERO**, lire 29.900.

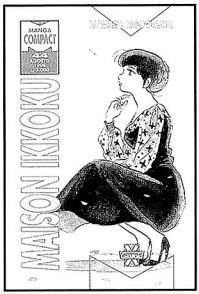
Z COMPACT

42

USHIO e TORA È LA NUOVA AVVENTUROSA SERIE CHE DA QUESTO MESE APPARE SU **ZETA COMPACT**, ORA IN EDICOLA; NON PERDETELO!
112 PAGINE, 3.000 LIRE.

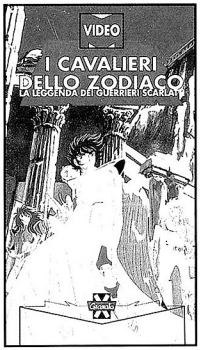
Granata

MANGA COMPACT



Continuano le quotidiane avventure alla **MAISON IKKOKU!** Su **MANGA COMPACT** n° 44.
96 pagine, lire 3.000.

M-VIDEO



I CAVALIERI DELLO ZODIACO-3
La leggenda dei guerrieri scarlatti
M-VIDEO 12 (80 min.), lire 39.900.

CERCHI IL GIAPPONE
RICHIEDI il catalogo
destination
nipponya®
Compact Disc
Laser Disc
T-Shirts
Manga
Video
Libri
Gadgets
Modellini
Disegni Originali
NIPPONYA srl 20124 Milano - Via M. Gioia 77
Tel. 02/67075256-6899336 Fax 02/67075258-6899359